

799.- Ft

IX. ÉVFOLYAM 4. SZÁM
2005. április

Dante pokla

DEVIL MAY CRY 3 (PS2)

VI TÉMÁK: BATTLESTATIONS: MIDWAY • SPLINTER CELL CHAOS THEORY • BROTHERS IN ARMS • NARC • SHINING TEARS
ESSEN 3 • STOLEN • IRON PHOENIX • DOOM 3 • NEMESIS STRIKE • PHANTOM DUST • UNREAL CHAMPIONSHIP 2 • MARIO 64 DS

2005 Április 21
megnyitjuk első

576 **KByte**

-én Debrecenben vidéki boltunkat!

Debrecen Plaza



→ Tel.: 06-52-342-120 ←

HIREK	4
-------------	---

A HÓNAP TÉMÁJA: BATTLESTATIONS: MIDWAY	8
--	---

KISHIREK A NAGYVILÁGBÓL: MI ÚJSÁG AZ ARCADE FRONTON?	10
--	----

ELŐÉTEL	12
---------------	----

SZOFTVER ROVAT: A VIDEOJÁTÉKOK ÉRTÉKELHETŐSÉGÉNEK MÍTOSZA	14
---	----

ANTARU IN JAPAN	16
-----------------------	----

MULTI TESZT

TOM CIANCY'S SPINTER CELL: CHAOS THEORY	18
---	----

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	22
---	----

NARC	24
------------	----

PLAYSTATION 2

DEVIL MAY CRY 3	26
-----------------------	----

SHINING TEARS	30
---------------------	----

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS: ATTACK OF THE TWONKIES	32
--	----

PLAYSTATION 2 LEÍTÁR	33
----------------------------	----

WINNIE THE POOH'S RUMBLY TUMBLY ADVENTURE	34
---	----

EYETEÖY: MONKEY MANIA	35
-----------------------------	----

KESSEN 3	36
----------------	----

LEGO STAR WARS THE VIDEO GAME	38
-------------------------------------	----

DYNASTY WARRIORS 5	43
--------------------------	----

STOLEN	44
--------------	----

MUSASHI SAMURAI LEGEND	46
------------------------------	----

ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING	48
------------------------------------	----

XBOX

RED NINJA	52
-----------------	----

MYST IV REVELATION	54
--------------------------	----

SPIKEOUT: BATTLE STREET	55
-------------------------------	----

IRON PHOENIX	56
--------------------	----

COMBAT TASK FORCE 121	58
-----------------------------	----

DRAGON BALL 2: SAGAS	59
----------------------------	----

DOOM 3	60
--------------	----

SPECIAL FORCES: NEMESIS STRIKE	62
--------------------------------------	----

PHANTOM DUST	64
--------------------	----

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT	66
---	----

GAMECUBE

MARIO PARTY 6	68
---------------------	----

NINTENDO DS

SUPER MARIO 64 DS	70
-------------------------	----

PROJECT RUB	71
-------------------	----

WARIOWARE TOUCHED!	72
--------------------------	----

THE URB2: SIMS IN THE CITY - POKEMON DASH	73
---	----

POLARIUM - MR DRILLER: DRILL SPIRITS	74
--	----

ASPHALT: URBAN GT - TIGER WOODS PGA TOUR	76
--	----

SPIDER-MAN 2 - RAYMAN DS	77
--------------------------------	----

CSEVEGŐ	78
---------------	----

COOL-TÚRA	80
-----------------	----



2004 ÁPRILIS - A VÁLTOZÁSOK ELŐSZELÉNEK HÓNAPJA

Liquid a töle megszokott éfnélán lőkte be az iradám ajtókat, majd dinamikusan, ámbátor kisse fújta az adaperendult az asztaloman terpeszkedő két monitor mögé, hogy pont szemkontaktusba kerüljünk, és mindenféle felvezetés nélkül beleszápott a (tojásos) lecsóba.

(Nem árultem neki, mert így egyszerűen a lakaritonőnek is munkát adott, másrésztől az ebédemet is liquidálta ezzel a mazdallattal...)

L: Martin, úgy gondaltam itt az ideje, hogy vállaltassunk! - ha a monitorok nem foglalnák el az asztal 1/3 részét, talán még oda is vágott volna, a nyomatek kedvéért.

M: Újje, akkor ezentől nem a lapzárta után 1 nappal adod le a cikkeidet? - gondoltam ezzel a gyors támadással időt is nyerek, és a harci kaszvét is megöröm...

L: Úgy érzem, sok a betű. Túl sok az információ. Nem igénylik már az emberek, hogy egy oldalon 6500 karakternyi okosságát olvashassanak. Mi vagyunk az egyelőre a magyar piacon, a menő PC's újságokat is beleértve, akik ilyen „sűrűben” nyomják az oldalakat... - itt határozatemet tartott, hogy tudatosuljon bennem, ő annak a dolognak most komolyan utána nézett...

M: Hm... Érdekes, hogy ezt gondoltad fiam. Én mindig is azt hittem, hogy az 576 Konzolnak ez az egyik ismérve, hogy olvasmányos. Hogy sztorizás, hogy mesélés, hogy nem olyan, mint egy papír zsebkendő, amibe beleíjád egyszer a nőt, aztán eldobod. Belefújhatod persze ebbe is, de ez legalább többézer használható. Mire alapozod ezt? - tényleg elgondolkodtam, hogy miért mondja, én nem vettem észre, hogy olvasóink „ellustultak” volna.

L: Megértés. Próbáljuk meg ötezer karakterrel. Több képpel. Nagyobb képekkel. Nagyobb illusztrációkkal! - alkora hewel magyaráz, hogy már-már hiszek neki. Ugyan nem érzem még a dolog ízét, de lelki zsemeim előtt már mintha derengene egy dupla oldal, melynek 1/3 részét a főhős(nő) illusztrációja tölti ki...

M: Jól van fiam, te vagy a (kacsa :) jobb kezem, megpróbáljuk... de nem most. Mert most megint lapzárta környékén vagyunk. A jövő hónapban elkezdjük. De tudod mit? Van még két üres oldalunk, és tegnap mindent látó távcsővel meg új üstökösöt láttam a magyar konzolos újságírás égen áthúzni. Kopa neven fut. Kopa majd íg egy vírád, könnyed, 2x5000 karakteres cikket. Renata, mink van? Nagymertő csőcsős csaj? Jó lesz. Jó nagyon kármen. Igen, így: - meg jó, hogy a Renci két szóbal ért, nem kell túlmagyaráznom...

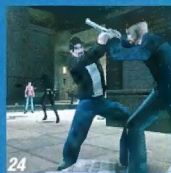
L: Oké apu, erre gondoltam. Jövő héten szerkesztőségi értekezlet. Elmesélem a többieknek, mi az új mód. Két hónapig teszteljük a dologat, megnezzük, mit mondanak az olvasók, aztán ha tetszik nekik meghagyjuk, ha meg nem, marad a gazdag karakterszám. Ja, a Doom 3-at tesztelhetném...? - Liquid arcán ártatlan mosoly, tudja, hogy ezzel mindig levelez a labornál.

M: Ja, aha... akkor ugye jól gondoltam, hogy ezt megint a finish után egy nappal fogad leadni? - de ezt már magamnak mondom, mert Liquid már rég a másik helyiségben magyarázza a webmesterünknek, hogyan fogja kiiktatni az új fórumunkról a renitens alakokat...

Martin



18 Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory



24 Naruto



26 Devil May Cry 3



30 Shining Tears



36 Kessen 3



44 Stolen



48 Eschelon Professional Racing



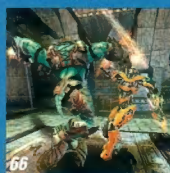
52 Red Ninja



56 Iron Phoenix



60 Doom 3



66 Eternal Championship 2: The Lizard Conflict



68 Mario Party 6

Az 576 Konzol pontozási rendszere

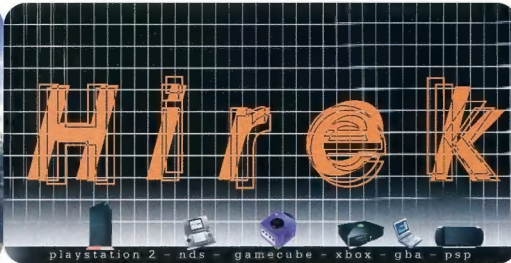
- 1-2.5 pont - Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont - Ha éppen nem tudsz jobb dolgotra költeni, szerezd be, de ne vörj tőle sokat.
- 5-5.5 pont - Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kőszá órára biztos leköti majd!
- 6-7.5 pont - Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattanasz!
- 8-9.5 pont - Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont - Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN 1417-8296

Nyomás: Offset és Jétekkirya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai elkészítés: Tilt Rendelő
Kiadó: Compagnie K11, 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Utca felé)
Terjesztő: Hírker Rt., 94 H
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptalálkozás: Balogh Zolt
Laptör: 576 Konzol Team
Levél: 1329 Budapest, P1.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizetés: Compagnie 576 K11,
1329 Bp. P1.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerrel teszteljük.
Cím: 576 Konzol Team



GRANDIA III (PLAYSTATION 2)

Azt hiszem könnyen megjegyezhetünk abban, hogy a *Grandia II* volt a legjobb szerepjáték Dreamcastra: szuper történet, remek harcrendszer és egyéni, magával ragadó hangulat jellemezte a játékot. A *Grandia*-sorozatot egészíti *GameArts* azóta áthajlított a játékok PlayStation 2-re is – ezt a változatot már az Enix forgalmazta Japánban. A fentiekből logikusnak tűnik, hogy a harmadik rész, a kurrens *Famitsu*-n frissen bejelentett *Grandia III* felel már a *Square* Enix bábáskodik. A harmadik epizód világa három nagy kontinensből áll: a játék (egyik) lőőse, Yuki a legkeisebb „szigetén”, Ti-



tarosson, egy kis faluban. Anlogban él – barátjával, Ratts-szal folytonosan egy nagy, a hatalmas lengert (Barrion Sea) átívelő repülőszárnyaló almodoznak – a végél a legnagyobb, központi kontinens, Batolado lenne. A *Grandia 3* egyik fő témája maga a repülés: hősünk vagyunk légi járműveken lovagolva küzdele a hatalmas távoli világok. Yuki alma hamarosan valaha volik: elfut Batoladorra, ahol ősszellet egy (használatu koru – Yuki tizenhat éves) helygéménnyel, *Alfea*-nevvel. *Alfea*-na communitte, azaz egyfajta pogi-nál, képes az istenekkel kommunikálni. Az RPG-k hagyományainak megfelelően a kishőlyg bajban van: börtört eljut, az ő felkutatásu céljából vég neki a világban – Yuki pedig a testőrének szegedi (ismerős a szituáció a korábbi részekből), nem? A börtört, Emerius harmadik megkerül, de nem olyan állapotban, ahogy a hűgica remélte: hideg, kimerít és kegyetlen ember lett belőle.

A *GameArts* egyelőre ennyit árult el a sztori-ról, a harmadik rész direktora, *Hidenobu Toka-hashi* (is volt a második epizód művészeti vezetője) szerint a játék továbbra is a megszokott *Grandia*-témák (kaland + dráma + álomok) körül forog majd. A harcrendszer a második részben megismert UAB (Ultimate Action Battle)

szisztéma kibővített, új lehetőségekkel felbővített változat – a hírek szerint ezúttal nagy szerepet kapnak a (különösen sokat sebzó) légi kombok, és a lövőmódosok sorrendjét jelző cikk is változott (most kor alakban, kissé komplexebb formában jelenik meg). Újdonság még a tilok-zalos G-search rendszer: erről annyit tudni csak, hogy egyfajta radarként funkcionál majd, és valószínűleg rejtejt tárgyakat keresgélhetünk vele. A grafika az ígéretek szerint egy fokozat „realisztikusabb” lesz, mint a második részben – ami az eddig közötti screenshotok látszik is, bár az „átlomszerűség” szerintem még így sem vesszette el a világot. A japán megjelenés idején nyíran lesz eszedek, kizárólag PlayStation 2-re – reménykedjünk egy év végi európai debütben. (A 16 éves várázóslány és a korban hozzá illő harcos fő szerele... Blöeh.... Martin)

BURNOUT REVENGE (PS2 / XBOX)

Még idén kézhez kapjuk az új Burnout-epizódot: a *Burnout Revenge* ideje összel tőmadja be a balkok polkait. A negyedik részt nem egy egyszerű, gyorsan felbővített Burnout 3 újragondolának száma is Criterion, hanem minden területen feljlesztési kinvánók a játékok. Változik a környezet és hangulat: valós város-



kat kapunk (eddig: Hong Kong, Róma, Detroit és Tokió, de ezeken kívül számos európai / amerikai / ázsiai helyszín lesz fellelhető a játékban), továbbra sem kívánunk komplett városokat modellezni (marad a pályákra bontott rendszer), és a korábbi „valós autókra koppintat” járművezési helyett „saját” kocsikkal állnak elő (a játék autók két, valós kocsik tervezésével foglalkozó úriember állotta meg). Változik a hangulat is: a *Burnout Revenge* világa komorabb, sötétebb, realisztikusabb lesz, mint az elődöké volt, a változást egy filmes analógiával próbálják érzékelteni – ha a *Burnout 3* a *Jedi Visszatér* volt, akkor a negyedik részt a *Birodalmi Visszatér* (az SW széria eddigi legkomorabb darabja, ugye) lesz. Különös hangulást feleltetnek a korábbiakból még látványosabb kivilágításra: a már a harmadik részben is lenyűgöző hangorkánt még meglopább (többek között vadallatok hangjából kivett), földbe dőlgőse effekteket váltóják fel, valamint a kocsik is látványosabb pontok – ezúttal kétszer annyi „sérülési pontot” vonultatnak fel, mind korábbiak. A pályadíjakon tekintetében az agresszív vezetés és a durva küzdelem irányába hajto a

játékosokat a Criterion: több rámpát és ugatót, valamint minimálisra szűkítő ávezelő szakszokat pakolnak a játékba – utóbólaknál muszáj lesz külni az ellenfeleinket, két járgány ugyanis elág bójason tér el egymás mellé. Megjelenés szeptemberben, a korábbi hírekkal ellentétben kizárólag a jelenleg főt konzol generációra (Playstation 2 / Xbox). (Ennyi idő alatt revölű? Kamu. Rókabőr. Martin)

(Szigorúan zártjátékban megosztott veletek egy apró szótár: éppen le akartam adni a hírrovat Martinnak, a Burnout-határ végén „sajnos képek még nincsenek belőle” szöveggel szólt. Az email elküldése előtt megosztásból csaklatom az elektronikus postafiókomba, és mit látk benne? Egy hivatalos EA bejelentést, mely szerint nem Burnout 4, hanem Burnout Revenge a játék címe, plusz két darab kép... Az hiszem ezt hívják perfect időzítésnek: -)

HUXLEY (XBOX 2)

Nem, nem Aldous Leonard Huxley klasszikus sci-fi-jének játékkifejtőzöszőreléről van szó: a koreai Webzen csak inspirációt merített az angol író könyvéből, és kölcsönvette a nevét egy játék-címre: a *Huxley* Xbox 2-re érkezik, és



az online FPS-ek tőborát fogja garapoltítani. Meghőzött nem kicsi, hanem NAGYON online: a Huxley játékonkénti MMOFPS, masszív multiplayer online bőlőde, ahol több ezer résztvevő egy egymáson egy állandó online világban. A Webzennek nem az az első kinyilvánulása a máljába: tavaly már letettek az asztalra (egy őszinte szöveg meglehetősen gyengéke) képes sajátjesszövegű lövőjáték, a Nitro Family-1. A Huxley minden szempontból jobbnak tűnik: ott vagy ugyebár a máljában eddig nem nagyon tapasztalt MMOFPS-vel (eddig egy pécés online volt, a Sony futurisztikus PlanetSide-ja próbálkozott csak hasonlóval), a játék mögé pakolt elsőrangú technológia (erősen módosított Unreal 3 engine) és a hangulatosnak ígérkező világ. A Huxley univerzumában három faj (Homo Spiens, Homo Alternative és a kettő keveredéseiből létrehozott Homo Hybrid) harcolnak a túléletért. Klónokba verődhetnek, missziókat oldhatnak meg, és persze (új) odapörkölhetünk a másikat frakciónak – az ígéretek szerint akár járműveken lovagolva is. A zsáner hagyományainak megfelelően a kereskedelmi rendszer sem marad ki a játékból: fegyvereket / páncélokat / kiegészítőket vehetünk / adhatunk el, vásárolhatunk a kereskedőknél, de például a missziók során, az elul-

lott ellenfeleinktől is elvehetjük azokat. Pontos megjelenési időpont nincs, képeink viszont vannak – íme, Hőlgéym és Uram, így néz ki egy hamistalan Xbox 2 játék. (Hux 2 = online. Martin)

HALO 2 MULTIPLAYER EXPANZIÓ (XBOX)

Március közepén a Microsoft és a Bungie hivatalosan is bejelentette a pár hete már erősen pletykált) *Halo 2 multiplayer expenziót*. A kiegészítő csomag kilente darab, többjátékos harciúrozásra kényesztelt pályát fog tartal-



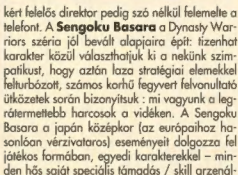
mazni, június huszonnyolcadikán jelenik meg, és Európában 19.99 eurót kell kifizetni érte. A pályák kívül egy, a fejlesztőkkel készült video-interjú, és az új pályákra vonatkozó (szintén mozgóképes) stratégiai-tippalmat találunk majd a korongon. Az Xbox-Live tulajok előnyé megkötés a boldban vásárolhatók: ők két pályát (Continuum és Warlock) ingyen és bérmentve letölthetnek aprilis végén, további kettőt (Sanctuary és Turf) pedig kedvezményes áron, 2 euróért szálithatnak magukhoz – a június végi megjelenésről 16 euró kifizetése fejében húzhatják le a maradékot. A túrélmesebbek megúszhatják fizetést nélkül: a hírek szerint nyár végén az összes új pálya vihető lesz ingyen (haik megjegyzés: valószínűleg nem raknak volna bele a cég, ha íkszműltől vásárló és Xbox-Live előfizető bizalmát egy eleve ingyenes MP pályacsomagokkal honordják, a gróztis multiplayer tartalom elg megosztott az FPS-ek világában, akár konzolos térben is...) (Money, money, money, must be funny, in the rich mans's world. Abba. Illvay Martin)

PHANTASY STAR UNIVERSE (PLAYSTATION 2)

A SEGA és a Sonic Team a *Phantasy Star Universe*-zel tér vissza a szerepjátékok világába: az új *Phantasy Star* még tavaly (az E3-on) jelentették be, és azóta elég szerteartan csorgogt az információ – többek között ingyenes screenshotok sem látk meg belőle. A *Phantasy Star Universe* a *Graal* rendszerben játszódik: a három faj által benépesített világ éppen a hosszú bekké időszaktól is, közel száz év telt el az utolsó nagy háború óta. A boj a SEED kőnévű nagy idegen faj formájában csap bele a békés hétköznapiak állóvibe: kő, mint min-



カラムは寂しくて心細くてしょうがなかったんじゃないかな



den tisztességes, a külső űrből érkező lényforma, a Grael rendszer komplett megszállását tűzték ki célul maguk elé. A játék két (eddig megírta) főszereplője ezt a fenyegetést próbálja valahogy elhárítani: mindketten a Guardians nevezetű, a SED-hez hasonló támadások elhárítására szerveződött organizáció tagjai – a tizenhat éves Ethan Weaver még tanonc, a gyönyörű lila hajkoronával büszkélkedő Karen Etra pedig oktató. Az EGM márciusi számának értékelése szerint a PSU nem MMORPG lesz: komplett, erős negyven óra alatt végignyomható single player sztori-módszt vonultat majd fel, online játszható multiplayer játékmóddal kiegészítve, ahol csapatban vehettek fel a harcot a betolakodók ellen. Amerikai megjelenés: 2005 vége (Playstation 2 és PC), remélhetőleg hozzánk is eljut majd valamikor. (Már megint az online... Martin)

SOULCALIBUR 3 (PLAYSTATION 2)

A Namco a Tekken mellett a SoulCalibur szériát is harcba küldi még egyszer a jelenlegi konzolgenerációra: a **Soul Calibur 3**-at idén ősszel szállíthatjuk magunkhoz, mérhető kizárólag Playstation 2-n. A játék annyira PS2-ekozív, hogy egyelőre játéktérmet verziót sem ter-

veznek beléle – ilyesmirtől kizárólag a konzolos verzió megjelenése után lehet szó. A harmas számú SoulCalibur (a további csinosított grafikon kívül) elsősorban a felgyúrt tartalommal próbálja majd megághoz csábítani a játékosokat: a szokásos játékmódoakon kívül (a Tekken 5-höz, vagy a Virtua Fighter 4-hez hasonlóan) a World Competition Mode király a „játéktérmet kihívást” – itt egyre nagyobb tudású ellenfelekkel leverve célzathajlít meg a világlegéséget. A legizgalmasabb újításokat meg sem em, hanem karakterkreatívós módszer jelent: nulláról építhet fel a saját karakteret, felruházzal, fellegvezethet, aztán irány a Chronicles of the Sword történetvonal – a széria korábbi részeitől már megismert kihívásokkal. A Namco korábbiaknál sokkal több orvénét tett ok állított, pontos számot nem közöltek) és összesen huszonöt harcosat préselt a SoulCalibur 3-ba, köztük három vadonatúj karakterrel (az árdagi Zalsalamel, a villámgyors Tiro, és a gyönyörű Set-suka az új belepók). A fentiekben kívül még egy nagyon finom bonusz rejt a játék: a Museum Mode-ban a korábbi, klasszikus Soul-epizódok (gyóníthatható a Soul Edge és a SoulCalibur) játéktérmet verziót találjuk – pont úgy, mint a Tekken 5-ben az első három részt. A hír elején említett megjelenési időpont (ősz) egyként állított a világ minden tájára vonalkozik, azo karácsonykor már mi is szállíthatjuk harmozhatunk... (En a Tekken 5-öt szeretem. En a Soul 3-at. Anyád. Tied. Martin)

SENGOKU BASARA (PLAYSTATION 2)

A Capcom főhadiszállás harmadik emeletén irigyeinek néztek a Koei Sengoku Musou szeri-átának dnyvulés eladását. „Nekünk is kéne valami ilyen, nem?” – capott az asztalra a nemrég szétvert gazdái igazgató. A többiek csendben bólintottak, az új fejlesztés-

kért felelős direktor pedig szó nélkül felelt a telefon. A **Sengoku Basara** a Dynasty Warriors szériájól bevált alapjaira épít: tizenhat karakter közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus, hogy aztán laza stratégiai elemekkel felturbózzuk, számos korhú legyűrt falvonalatú ütközetek során bizonyítsuk: mi vagyunk a leg-erősebb harcosok a vidéken. A Sengoku Basara a japán közlekedő (az európaihoz hasonlóan verzióval) eseményeit dolgozza fel játékos formában, egyedi karakterekkel – minden hős saját speciális támadás / skill arzenálból válogathat. A játék az első képek alapján teljesen korrekt, és igen látványos Dynasty-kónak künik – azt, hogy mennyi esélye lesz az új DW epizóddal szemben, hogy a vásárlók fogadják eldönteni... Japán megjelenés nyáron (Playstation 2-re), az európai / amerikai debüt időpontjától még nem érkezett hír. (Ne mádrá Capcom. Végezte már ki valaki a Dynasty sorozatot. Martin)

FATAL FRAME ZERO (PLAYSTATION 2)

A Fatal Frame is megkapja a maga jól megérdemelt harmadik részt – méghozzá egy prequel, a **Fatal Frame Zero** formájában. A kurosawa ezúttal egy fotográfus kishőgy, Rei Furusawa



lesz. Eri éppen egy kísérletház fotóz, amikor az egyik képen feltehetően rég meghalt borsóval. A sorozat hagyományainak megfelelően hősünk egy darab fotóapárral felszerelkezve vág neki a tiltakozás épület felderítésének...

Mivel előzményről van szó, az első részből kapunk „visszatérő” szereplőket: Kai Amakurával és Miho Hinokával folytatunk össze újra. A fejlesztők (továbbra is a Tecmo) elmondása szerint a „nulladik rész” a valóság és a rémálomok birodalmában játszódik majd – utóbbit testek szó szerint venni, ha Rei álomra hajítja a fejét, kapásból egy másik világban találjuk magunkat. A Fatal Frame Zero 2005 nyáron debütál Japánban, egyelőre Playstation 2-n. Európában lesz vele egy kis szünet, ugyan az előzményekhez hasonlóan valószínűleg ez is megjelenik az Öreg Kontinensen, a címmel bajban lesz a forgalmazás – nálunk eddig Project Zero címen futott a sorozat. Project Zero Zero? (**Zero Project Zero. Martin**)

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS (PS2 / XBOX / GC)

Nagyjából tavaly ősszel rápöntenek fel az első hártra a Marvel – EA koprodukcióból készülő vereségek játékok: akkor még csak annyit lehetett róla tudni, hogy EA valamilyen képregényes licenccal dolgozik – a részletek ismeretle-



nek voltak. Most további információkkal (és legfőképpen: szép képekkel) tudunk szolgálni, sőt, a játék címére is napfény derült: **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects**. A műfaj tényleg potokodós, és nem egyetlen szuperhősről, hanem gyakorlatilag a teljes Marvel-familáról van szó (kivéve talán Hulkot, az ő jogait a Vivendi bírta elköszülni). Az ellenfelekről annyit tudni, hogy „EA hősök” lesznek. Aki abból egy nagydarab NFS-pályára vagy egy bágyos Sims-ténykóra összedől, hatalmasat téved: az EA saját szuperhős-családot tervez a játékhöz (a képregény-iparból bevont Joe Lee és Paul Colling jelentős közreműködésével), öket küldi harcba a Marvel jól ismert hőszei (a teljes kínálat titok, Spider-Man, Wolverine, Elektra és The Thing biztosan szerepel) ellen. A bunyó abszolút háromdimenziós lesz, vagyis teljesen szabaddan mozgathatunk a viszonylag nagy kiterjedésű pályákon – a játék producere, Dan Ayoub a Power Stone-1, Super Smash Bros-t nevezte meg, mint fő inspirációs forrástokat. A harcrendszert a fejlesztők igérete szerint egy-



széren kezelhető / tanulható (nem használnak ezer gombot) egészen komplex lesz – az szándék az, hogy az első ponton után igazi superhősnak érezhesd magad (vagyis kapunk speciális tulajdonságokat és támadásokat dogivel). A superhős-feelinget a teljesen interaktív, nagy mértékben rombalható pályák is segítik, azeket a játékotól minél több látványos támadást tudjunk bevinni a környezet segítségével” szempont maximális figyelembe vételével tervezték. A Marvel Nemesis: a Nihilistai fejlesztés (ők legutóbb a Starcraft: Ghosts on munkálkodtak) a megjelenésére ősz magasságában számíthatunk, PlayStation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra párhuzamosan. **(Renáta, van nekünk oly a lefelé mutató hüvelykujjes ikonunk...? Martin)**

SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD (PLAYSTATION 2)

A Nautilus tovább gergelt a Shadow Hearts szériát: a sorozat harmadik része, a Shadow Hearts: From the New World idén nyáron jelenik meg Japánban. A **Shadow Hearts 3**



1929-ben játszódik, a helyszín ezúttal a cimbren is feltűnik Új Világ, azaz az Egyesült Államok. A főszereplő srác tizenhat éves, Johnny-nak hívják, és a legelső CRPG hagyományoknak megfelelően amúgyban szenved, valamint Árá. Apját és anyját akkor vesztette el, amikor „nyomozósdi” jött – a családost szörnyek végezték ki. Johnny ezen a vonalon indult el (azaz tovább nyomoz), és ráadásul, hogy az ország különböző pontjain feltűnő partolón keresztül földalatti rémségek áramlanak be a világunkba. A kalandjaiban egyéni hangszere van különleges képességekkel megáldott (képes kommunikálni a szellemekkel) szörnyedzős indiai kisházy (Shania) segíti majd. A történet Chicagóban indul, de hősünk később egész Észak-Amerikát bebarangolják majd (Chicagótól egészen a Grand Canyonig) a vilákok után kutató. A harcrendszert nagyon hasonlít a második részben alkalmazotthoz (azaz maradt a jól bevált Judgement Ring rendszer, apróbb változtatásokkal). A grafika pazar, az első rész meg inkább PS1 címek ilyen szempontból, a második epizód teljesen korrektil nézett ki, az ez a mostani pedig egyenesen szemtel gyönyörűkedően jól bír ki. A Shadow Hearts 3 jelenleg hatvan százalékos készletű állapotban leleked, a nyári japán premier után most is számításhatunk annak nyelvű verziója – szerencsére a széria eddigi összes tagja megjelent áltálunk fogyszathoz

formában is. **(Az eszem megáll. Itt meg a 17 éves kislány és a 21 éves kislány szerelme. Hülyék ezek? Martin)**

SPORE (NEXTGEN)

Sokáig gondolkodtam, hogy melyet kapjon a az áprilisi hírvonalban a **Spore**. Miért? Mert ez tulajdon egy pécs játék, a fejlesztést annyit mondták a nextgen konzolos verziókról, hogy lehetséges. Minél látogat, megkapta azt a helyet: a Spore ugyanis egész egyszerűen a legdrágább, legnagyobb játékot, ami a videojátékok történetének megalkotó álló harmadik éve során született. A dízáliregenda Will Wright (Sims City, The Sims) keményen összegyűjtötte a játék elején mikroorganizmusok indulás, a végén fázisban pedig távoli galaxisokat hoztunk meg. A Spore „fázisokra” osztik. **Szifázis:** mivel itt elvileg kezdelben egy mikroorganizmusul nyomulsz, a játékmenet legin-



kább a Pac-Man-re, a klasszikus NES-es E.V.O-ra, később pedig a Kockás Cubivore-ra emlékeztet majd – más lényekkel harcolsz, hogy megszerezd és magadba építsd a tulajdonságokat.

Evolúciós fázis: belép a komoly harc, a rohamosan fejlődés, kilépés az eddigi otthonodból, és szembentart a külvilág fenyegetésével. A játék itt a Diabó-ro emlékeztet, a kulcszó az evolúció, átalakulás fejlesztése.

Társas fázis: a stratégiai szakasz, az RTS-ekre hajazó játékmenettel. Fizikailag megerősödött, most törzset, követeket kell létrehozni, és el kell látni őket a megfelelő eszközökkel, / legyerekekkel.

Város fázis: ez a szakasz Wright korábbi sibilis-éhez, a Sim City-hez hasonlít. A szereplő, gyorsan lerészkedő fájod számára kell infrastruktúrát / technológiát építeni, és meg szervezni a mindennapi életüket.

Civilizációs fázis: bizony, itt a klasszikus Civ-

lization feladatokkal találjuk szembe magunkat – rengeteg felfedezés, új fajok megismerése, és hódítás. A cél az egész planéta uralmad alá hajtása.

Inváziós fázis: irány a végtelen őr és végtelen háborúk. Nem feltétlenül kell harcolnod, választhatod a békés, mint a Star Trekben” utat, de persze az ellenkezőjét, az „szét-nyomozásunk mindenkit” stratégiát is követelhet. Az univerzum hatalmas, lesz mit felfedezni.

Wrighték igazsán simják a Spore-ba az általa online kapcsolat nyújtotta lehetőségeket – ahogy létrehoz egy saját élőlényt, saját fajt, vagy saját civilizációt, az rögtön másik is fel egy kárpótló adatlábrába, onnan pedig a többi játékos gépére, azaz mások az általa épített városokat feltekinthetik fel, vagy az általa alkotott fajt ellen harcolhatnak. Pontos megjelenési időpontot nem szolgáltathatunk, ha lényeg ki-ján nextgen konzolokra is, NAGYON fogunk örülni (ha meg nem, akkor pár mondat erejéig átlátnak teljes multipatform magában – a Spore mögött álló ötlet bemutatása ennnyit mindenkiépen megismerhet: :) **(Xbox 2 + PS3 = online. Martin)**

GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2005

Március másodikán hétfőn idén is megrendezésre került a **Game Developers Conference**, azaz népszerűségi nevén a GDC. A GDC szakmai találkozó, és persze nem elvárható, hogy a szórakoztatás ebben, hogy új-donságok után szöglösszünk az eseményen – a GDC inkább terep az ilyenre, annak idején



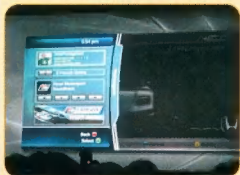
az MS itt mutatta be először az Xbox-ot, tavaly pedig láthatóan az első PSP játékok (a Death Junior) működés közben. A találkozó idén is érdekességként hozott, bár a sokak általán is látottakat (az Xbox 2 bemutatás) elmaradt. Lásuk, minél beszél a GDC-n a konzolvilág három alappillére:

MICROSOFT

A GDC izgalmas bejelentéssel indult: a **Microsoft Game Studios** licenccel az Epic Unreal 3.0 technológiát – a cég több nyegven játéka is ezt a motort fogja használni. Ezért párhuzamosan az Epic Studios engine-prezentáció tartott a GDC-n – az arról készült videókat az 576-on line-ról tudjátok lehozni magatoknak. A harmas számú Unreal engine brutális vadlót, a prezentáció utolsó harmada (hősünk egy hatalmas,

gótikus városban szöglözöl, a kamera fel-emelkedik a házak fölött, kilométerekre eltelni, mindenhol TÖKLETESEN kidobásztos épületek) egész egyszerűen megdöbbentő volt. Szintén nagy hullámokat kavart **James Cameron** rövid látogatása. A rendező úr egy Xbox 2 projektben dolgozik, ami a jelenleg előkészítés alatt álló filmjében alapoz. Mivel Cameron jelenleg a **Barbie Angel Alita** manga / anime filmverzióját munkálkodja (**Ááááááá. Aliens, valaki? Martin**), valószínűleg az Xbox 2 játéka is Alita kalandjaiba épül majd. Vissza a technológiához: az NDL bemutatta az általluk fejlesztett népszerű middleware-csomag, a **Gamebryo** következő generációs változatát. A **Gamebryo 2** az Xbox 2 architektúrára kihegyezett verziója nyújtó áll a fejlesztés rendelkezésére. **Az Interactive Data Visualization** is az Xbox 2 felé kacsingat: a masszív lombozat eltelni megjelenítésre specializált middleware-pak, a **SpeedTree7** speciális változatát kidíjok a következő generációs Doboza. A technológia vétele között az **Elder Scrolls IV: Oblivion**-ban kerül majd felhasználásra.

Noha a játékok **Xbox 2** bemutatásáig tényleg elmaradt, nem maradtunk megkérdezni generációs információk nélkül: a Gamespy stábja körbe-



járta a fejlesztőket, és a többik kapott infók alapján összeállított egy (természetesen nem hivatalos) specifikációs listát az MS új konzoljáról. Az Xbox 2 CPU alappilléreit három darab 3 GHz-es ketyegő PowerPC meg állítja. Két instrukció ciklusonként, 64KB L1 cache (32 az adatoknak, 32 az instrukcióknak). A memóriáról kissé el-kélenmód infók érkeztek, az Xbox 2 állítólag 256 meg rendszeremóriával tartalmaz (egyes források ennél inkább ráadásítottak). A háttér-térletbenbe viszont mindenki arról beszél, hogy kettő száz és nem száz meg tartalmaz majd merevlemez, a vinylis opcióknál (és alappélen nem lesz), külön lehet majd megvárosítani. A mérle meg nem eldöntött. A memóriakártyák mérete 64 megától 1 gigig terjed. Adathordozók: nem Blu-Ray, és nem is HD-DVD, hanem „magymányos” duplaszoros DVD (DVD-9), maximális tárolóképességgel hat gigibáj. Az igaz megjelölés a kamera jelenléte: bizony, bizony, a hírek szerint kap egy beépített USB 2.0-ás kamerát, 1.2 megapixel felbontással – állókép és VGA video rögzítésére egyaránt képes lesz. Felhasználási terület: fényképezkedés a profilhoz, online videochat és valószínűleg EyeToy-jellegű hangszerek is bejátszhatók majd.

A hangszerek között jószerével nincs dedikált audio-hardver, a dekompresszió a rendszer „jázmobil” oldja meg, a többi szféravers úton vezet az Xbox 2. DirectSound3D replit, X3DAudio beáallítások. (A DS3D állítást meg van jól kel-



képpen flexibilis). Végül lássuk a szoftveres vonat-
lat. A Microsoft a következő „alapkövetelménye-
ket” határozta meg az Xbox 2 játékokat kap-
szolálóknak: 1280x720 felbontás (gameplay és vi-
déo lejátszás), 16:9 képarány támogatása, 5.1
Surround sound, anti-aliasing, valamilyen online
funkcionalitás (minimum: Live Enabled). Ismét le-
hetségségünk lesz saját zene bepakolása (támo-
gatott formátumok: MP3 és WMA). Nagyjából
ennyi, ismét hangsúlyozom, hogy ezek nem hi-
valóságok, hanem a cégünkkel vendégszék-
sített (még nem végleges) fejlesztési rendszeren alap-
ján összeállított infókörök – az E3-on majd ka-
punk színpad, jót hivatalos is. **(Jóvána*,
aszsem* veszik Xbox 2-t is a TV alá.)**
**→ Hátha lesz a World of Warcraft.
Marin)**

NINTENDO

A Nintendo viszonylag keményen (a szokásos-
nál jobban) képviselte magát a GDC-n, de
sajna konkrétum nem szakot mondott, külön-
ben a **Revolution**ról nem. Satoru Iwata (a cég



elnöke, ugye) tartott egy jó hosszú beszédet,
amiben a változás / változtatás fontosságát
beszélte, lényegi infókat pedig mindenki ke-
vence, a tavalyi E3-on nyugodt alaktól **Reggie**
Fine-szóval. Reggie beszélt például a
regóta készülő **Mario 128-ór**: korábban még
mindenkinek (beleértve hőseinket is) háforogtatón
álloított, hogy az új „meggyőzés” Mario Cube-
ra fog megjelenni. Most viszont azt mondta
a jámbor, hogy nem döntöttek el a célplatform-
ról, sőt, a játék valószínűleg csak videó formá-
jában lesz bevizsgálható az E3-on. Ez pedig in-
kább a Revolution felé mutat, hálygváku (az
E3-on ez is kiderül). Az új, egyelőre még (min-
dig) pontos cím nélküli **The Legend of Zeld**-
a-val viszont minden a legnagyobb rendben,
a játék 2005 év végén egészen biztosan meg
fog jelenni az Államokban. (Európáról nem



esett szó, remélhetőleg mi is megkapjuk a játé-
kot.) A GDC-n új trailert mutogattak a játé-
kól az első helyen a komplett PSP-ből készült
szobokabalon (Gears of War Electronic Bout-
que) általánosan használt pucokát a polkokat
a vásároknak, míg a nagyobb, nem videójátéko-
speciálizált, kamolyabb készletekkel rendelkező
játékruházakban (Toys 'R Us) és a hipermar-
ketekben (Wal Mart, Target) még most is min-
den dolgot nélték fel PSP-1 vételénél. Az ATR
becslése szerint 475-575 ezer PSP foghatók

másik csapásirány az online (is) játszható
anyagok frontja. Reggie szerint a Nintendo ed-
dig nem nagyon figyel az online játékokra,
és nem látta el a fejlesztéseket a megfelelő
eszközökkel ahhoz, hogy ilyen játékokat gyár-
tsanak. A jövőben ez meg fog változni – a kö-
vetkező generációs Nintendo konzolnak ezen a
térén (is) erősen kell lennie. A még jóvalavb-
ra jövőre pilantra: a Revolution fejlesztésé-
ket idebőn ki fogják szüntetni a fejlesztőkhoz –
a Retro Studios (és gyánálitól több „be-
járás” Nintendo-csapat) már most Rev-projektben ál-
gozik. A gép a konkurencia új modelljével
(érett: Sony és PS3) nagyjából egy időben fog
megjelenni. **(Na, el sem hiszem, Revolution
= online. Kedzhetitek behúznátok a
kábelokat srácok. Marin)**

SONY

Végül lássuk a Sony-t, akit most véletlenül
hoztunk a felolvasó végre. Ah nagyon titko-
láztok, és a GDC-t abszolút szokatni (látta a
fejlesztéseket, nem a vásárlókat) megáltoz
rendezvényként kezeltek (talán azért, mert az is...
-). Hosszú előadást a tartottak a **Playstation**
3 programozásának alapkeresőiről, a töb-
ség számára abszolút érthetetlen részletekkel
most nem untatóan a Nyírtós Olvasó, legyen
elég ennyi, hogy nekik a Call és a PS3 rendi-
vül komplex szerkezetek lesznek, programozni
nem lesz nehéz őket – a Sony tisztában van ve-
le, hogy egy új konzol megjelenésével nem szabad
teljesen új APH (applikációs interfész)
kényeztetni a fejlesztőket. A PS3-ból a jól be-
vált OpenGL egy speciális, kifejezetten az in-
teraktív tartalom (jól a játékok) hatóság elől-
sítését kellekhez vezérlik, az Sony és a Khrno-
s által közösen fejlesztett OpenCL/ES-m-ke-
resztől fog majd kiizomálni a vizuális dalsz-
t. Nem kifejezetten GDC téma, de ha már Sony,
itt említjük meg: továbbra is hatalmas kérdés
világ **PSP** európai premier-időpontját helyén.
Az új szezonköznap (kedzében) az amerikai
premierrel egy időben (azaz március végén) kel-
lett volna megjelennie – mint tudjuk, nem tette
idejét. Később aprilis végéig szükt a playtek,
de az időpont is ismeretlen bizonytúl – mint
kiderült (eddig ez az egyetlen hivatalos info),
a Sony előbb a dél-koreai premieri szert leza-
rni májusban, Európa csk ez után kapott a
PSP-ből. A dolgok jelenlegi állása szerint két idő-
pont tünik valószínűnek, vagy-vagy alapon: az
optimaliták nyár közepére / végére vörök a szer-
kenyítő, a pesszimisták pedig a karácsonyi sze-
zonra – azaz októberre / novemberre. Remélhe-
tőleg nem az utóbbiaknak lesz igazuk... **(Egy
ezret a nyár végére. Marin)**

MAZSOLÁZÓ

PSP: SZOLID AMERIKAI START

Március huszonegyedikén az Államokban is
elstartolt a PSP. Mivel a Sony máskor nem tett köz-
é hivatalos adatokat a gép amerikai startjáról,
kéntények vagyunk a pontos elemzők becsle-
seire hagykoznunk. Az American Technology Re-
search 150 üzletet mintán vettett felmérés
szerint nagyjából a boltok egyharmada adott
től az első helyen a komplett PSP-ből készült
szobokabalon (Gears of War Electronic Bout-
que) általánosan használt pucokát a polkokat
a vásároknak, míg a nagyobb, nem videójátéko-
speciálizált, kamolyabb készletekkel rendelkező
játékruházakban (Toys 'R Us) és a hipermar-
ketekben (Wal Mart, Target) még most is min-
den dolgot nélték fel PSP-1 vételénél. Az ATR
becslése szerint 475-575 ezer PSP foghatók



az első héten, ami (szerintük) „szolid, de nem
kiemelkedő” szám. Emlékeztetek: a Nintendo
DS-ből nagyjából félmillió darabot adtak el az
első héten az Államokban (igaz, hogy egy jóval
kedvezőbb, karácsony előtti időszakban). A
Sony idén 5 millió PSP-1 szeretőt a vásároknak
közvetlenül Amerikában. **(Na Liki fiam,
hazok neked egyet májusban az E3-
ról. Targetből vagy Wal Martból le-
gyen? Marin)**

HILLARY VS. VIDEOJÁTEKOK

Havi „kis színes buvárhírünk” következik: New
York szenátora, az egykori first lady, Hillary
Clinton március végén éles hangú kirohanást in-
teztet az erőszakos videójátékok ellen, különös fi-
gyelmet szentelve a (mindenképp általánosan rug-
dó) GTA-sorozatnak. A jelenleg a Demokra-
tá Párt színeiben politizáló asszonygy több mil-
liárdos vállalkozás indítását sürgette, mely a vi-
deójátékok fiatalokká válását kijeitelt hatást viz-
gálná, mert véleménye szerint ezek a produk-
ciók „a média csendes pestisét” rosz példát
állítanak a gyerekek elől. Mrs. Clinton egyébként
egyértelműen a konzervatívabb republiká-
nus szavazók lelkeire próbál hatni az ilyen ka-
runkaival – a hírek szerint ugyanis valószínűleg
elindul a 2008-as elnökválasztáson. **(Inkább a
férjével csinált volna valamit a hályg,
szegény Clinton Úrnő Mánikára kel-
lett fanyalodnia... Marin)**

PSP VÉDŐTÖK – HÉTMILLIÓÉRT

A PSP mellé két dolgot kell kapóbbal megren-
ni: egy Memory Stick Duo-t és egy harddiskot /
védőblokkot. A két a szép nagy képernyőt, meg
a csinos burkolatot védő a gonosz karcolódá-
soktól – vagyis védtől kötelező beszerzés.
Harddiskát vagy harddiskot lehet venni 20 dol-
csmért, az egyedi / díjazások darabok ennek a
házaszorosába is fajhatnak, de ha IGAZAN
villanítani akarok a géppel, New Yorkba kell re-



pülőnd, hogy a Simmons Ékszerüzlet által
(megrendelésre) gyártott PSP-védőblokk szer-
ve magadnak. Simmons-ék nem aprózták el a
dolgot: huszonegy karátos aranykeret, nyolc-
karátos gyémántokkal tűnt díszítve, minde-
lyhez kirokoldható hálópa. Te, Kedves Olvasó, ki
múlt héten rátejtet a manósd a lótl-fényre-
ményre, már veheted is a repülőgépet: a ko-
rábban a hip-hop bizniszben nyomuló (a Def
Jam kiadó társtulajdonosa volt) Simmons úr
karokból vár minden érdeklődőt, és szertény 35
000 dollár (6,73 millió forint), a first class repu-



lőjégre és egy jobb szállodalap együtt sem
több 7.5-mé...). kicsóngetése fejében már so-
magolga is a díjazások burkolatát. (Plusz vehet-
ek a kedves lapok színesítését, egy-
jobbító olvasó sportolási is – a felajánlásokat
a 576konzo@576.hu mailcíme várjuk... -)
**(Na ilyen nem hozok nekem májusban
Lükim... Marin)**

NBA: KOSÁR MINDENKINEK

Az Amerikai Baseball Ligával ellentétben (akik
előadók az EA-igazgatás az EA-igazgatás a kö-
vetkező egyházi évré: -) az NBA (National Bas-
ketball Association) vezetősége a nagyzón-
sok számára is előnyös szerződést hozott telt
dó a vezető játékosokkal. A március végén
számsított 5 éves kontraktus értelmében a ko-
sárlabdázó szövetség át kiadóknak garantálja a li-
cence használatát, így az Electronic Sports, a Ta-
ke-Two Interactive, a Midway Games, a Sony
és az Atari egyforma eséllyel indulhat a piac
meghódítására. Az EA és a Take 2 elsősorban
multimédia platform szimulációknak dolgozik
míg, a Sony PSP-re és PS2-re meg kihozni ko-
sár cimeket. A Midway az NBA Ballers-hez ha-
sonló, könnyedebb, árkád-jellegű produkció-
kon töri a fejét, de az Atari sem marad telten,
éppen életemek majd az elsőkorban a hite-
labb korosztályt megáltozó Backyard Basketball
játékra a kiadó agszice alatt.

ÚJ PSP MODELLEK A SONYTÓL

A Sony újrajondott: villámgyorsan leléitjük az
eredeti PSX modellek (a PS2-1 DVD rö-
ggyerítő és multimédiás képszerkezet) átvá-
sino, ugye) gyártását – mivel a gép az utó-
bbi időben megáltozásban nyereményt muszált
a japán piacon. A jelek szerint azonban ez nem
jelent a gép halálát, hanem az (áprilisban) új
PSX modellek támadását meg a japán boltok pol-
cát. A DESR-7700 és DESR-5700 kódnevű
szerkezetük által felszerelkeztetett újdonságok
lisztjük a Sony egyelőre nem tette közbe, annyit
tudni csak, hogy erősen a PSP kompatibilitásra
játékoknak velük – azaz a felvett felület / zenét
mennyi sztereó mikrofonok kapóbból az új sze-
konzonk is lejátszhatóak. Az árszabás továbbra
is jó durva: a DESR-7700 (215 gigás HDD)
767, míg „alcsóbb” DESR-5700 (160 gigás
HDD) 576 dollárnak megfelelő nyent lesz ko-
sárra pakolható. A Sony eddig nem foglalt-
mazta a PSP-t Japánban kiadó – a PSP-vel
később „használatra” kintenyézt vezérlet talán
már fogják. **(Bolkker, pedig de jó lenne
egy ide a szerkesztőségbe... Marin)**

NDS: LENDÜLETES ANGOL PREMIER

Sikeresen, sőt, kiemelkedően sikeresen startolt
a Nintendo DS az Egyesült Királyságban: a premi-
er hétvégén (azaz szertény három nap alatt)
nyolcvanhét ezer példányt talált gazdára a dúti
képernyős szezonközöböl. Ez pedig nagy dolo-
g: soha, semmilyen konzollal nem adott még el
ennyi ilyen rövid idő alatt a kódos Államokban.
A „normál” GBA hatonbőrték példányát nyitott,
a GBA SP-ből nagyzvenhétet fogott a premier
hétvégén, és az eddigi összesített megve-
télés: a Gamecube-otól van sző. Angliában a jelek
szerint szereti a Nintendo-t is, erősen le van mor-
dva az NDS mögött – a Kockaból „csk” havan-
kilencszert darabot pakoltak a kosarakba angol
barátaink a gép 2002-es debütjén. **(Hajrá
DS! ...és hajrá PSP! Marin)**

A HÓNAP TÉMÁJA

BATTLESTATIONS: MIDWAY

VIRTUÁLIS TENGERI HADVISELÉS – KONZOLRA HANGOLVA

„Es mecha van benne a végén?” – szegessem a (gyenge) poénok szánt kérdést Nyulási Zsoltnak, a **Battlestations: Midway** mögött álló kreatív elnevező. Zsolt elvigyorodik, és megrázja a fejét.
„Nincs. Viszont vannak benne hatalmas csatahajók. Az majdhogyan olyan, mint egy mecha, nem?”



Nehéz a játéksummarizáció sorsa: csupa szöveges és illusztrációs. Vacsora-asztalhoz ültek, megkérték, megajátolták, másnap reggel teljesítőket és pék-süteményet kinnem a szájába, zoklat-hajta a hűtő kérdéseivel a fejlesztőket, a kezébe nyomták az irányítót, mellé rendeltek valakit segítségül, hogy ne az analóg karokkal próbáljon lőni, és a végén még meg is dicserék, hogy lám, milyen kis ügyes volt, nyakdörzsi próbálkozásra csak sikerült végigvinnie azt a borzalmasan bonyolult missziót. A fent vázolt eseménytörténet szökevényen Press Day-nek hívták. A press day az újságírókat megcélzó összejövetel, gyors (de annál tartalmasabb) bemutató, amely egy új játékot (vagy játékot) hivatalos bemutatásához jóval a megjelenés előtt. Az 576 Konzolnak a Battlestations: Midway játékonjáról volt szerencséje rész venni március utolsó napjában. A Midwayt a magyar Mihis (Nexus: The Jupiter Incident) fejlesztő, a kiadást és forgalmazást pedig az angol SCI (Conflict-sorozat) felé.



joggal. A kérdés megválaszolását kicsit távolabbról kell kezdenünk (nagy késztetés érezek rá, hogy Adám-tól-Evától, de a viszonylagos helyszűre miatt megpróbálom rövidebbre fogni), akkor rögtön világos lesz minden.

Tehát: a Battlestations: Midway a második világháború Csendes-óceáni hadszíntere, ott is a tengeri ütközetekre, és az 1941 végétől 1942 júniusáig tartandó időszakok között. Mit lehet kihámozni egy ilyen leírásból? Adja magát, hogy akkurátus, keményen a részletekig, hardcore szimuláció, négyzsdűz oldalas leírásokkal, a játéklátó hard fokozaton végigjáték jó eséllyel meggyőzően a komoly tengeri hadsereg teremtőitől a közép hadseregben. Második lehetőség: jópofa szatíra, szatíra szatírával, erőforrás-menedzsmenttel, masszív tengeri összehasonlásokkal. Harmadik verzió: könnyű, de annál látványosabb akciójáték, hatalmas rabbanasokkal, bővítéssel sprinkeló arterius vértől, a süllyedő hajókról (ülvölve és lángolva) leugró matrózokkal, meg persze vídaman hancúrozó csapókkal megfigyelve. A Battlestations Midway bája (és ereje) abban rejlik, hogy a fentebb felsorolt magas labdák egyikét sem üti le igazán – és mégis leüti mindegyikét.

A Mihis-nél dolgozó srácok fogták a fent említett három szöveget, vettek rájuk egy alapos pillantást, és elkezdtek belülről kiszemmelgetni az igaz, mindenki számára áttekinthető, megapozícióhoz (játékmenü) nyúló elemeket. A szimulációból csak az alapokat tartották meg: a Midway-ben felvonultatott (közül hatvanféle) víz / légi jármű mindegyike hiteles, a realitáshoz közel álló módon szét és a levegőből vagy az óceánról. Az irányításuk természetesen nem realis (közül inkább ártó), nem kell pilótaképzés egy vadászgéppel vezetése, viszont nem rugósokból el teljesen a valóságtól – a repülőgépek hatnak az alapvető fizikai erők (jól például áteshetek), és a hatalmas anyagiákkal sem fogunk motorcsónak módjára cázni. A stratégia talánvala szelídül: nincs erőforrás-menedzsment, korlátozott számú egység áll rendelkezésünkre (és az sem rögtön, de erőltet meg később), nem kell bonyolult menükkel bajlódni, bármilyen parancsot kiadhatunk egyetlen gombnyomással. Az akcióreális hangulata, de reméljük belesimul a játék egészébe: tulajdonképpen arról van szó, hogy bármikor, bármilyen egyetelt elvehetjük az irányítást – ilyenkor csapókból az óceán kelles közepében találó magad, és személyesen tapasztalod az előző.

A legjobb az egészben az, hogy működik, megérezzük (eddig tapasztalatim szerint) ténylegesen. A játékok ilyen jellegű kevéssé elgyakorlatosított merítel a „mindent akarunk, de semmit nem sikerült megvalósítanunk igazán” probléma. A Midway csak mindent akar, és sok mindent teljesít. A játék utolsó harmadában már masszív tengeri ütközeteket látunk, több tucat egység harcol a vízen és levegőben – a küzdelem mégis átlátható, és ami a legfontosabb, irányítható marad. A titok nyitja: ügyesen megalkotott mesterséges intelligencia. Egyértelmű, hogy nem tudsz mindent, amit lenni, egy órákos ütközetben több olyan poszt is van (a „bájosnak” számító anyahajó, az ellenséges flották repülőgépei és csatahajói) ami folyamatos odafigyelést igényelne. Olyan, az MI gyakorlatilag a teher nagy részét leviszi a válladról. Olyan, de nem annyira, hogy meggyőzően neked a missziót. Vádelészetben nagyon jó, átláthatóan közepes, kezdő minőségben pedig kifejezetten gyenge. Azaz: nem kell ott tartani, hogy egy közepes repülőgéppel darabolva szét az anyahajókat, amit te az ellenséges flotta szétrobbantásával vagy elfoglalva. Nem fogja, az MI



megvédi az anyahajót, masszív légvédelmi tűzrel küzd a kámodokra, ha kell, más hajókat is bevon. Döntés persze úgy is, hogy hagyod a fentebb a kámodok személyes levezénylését: egy mozdulattal (az egységek között a digitális pöccel lehet választani) máris visszalépsz az anyahajókhoz, és TE pörkölted oda a legbőve idegesítően zűzmögő, élellyelvezetett egységekre. A kámodok akkor sem szoktak meg, az MI mindent meg fog tenni annak érdekében, hogy sikeresen létesítsd az ellenséges anyahajókat. Ha elmult a veszély, ugorhatsz is vissza a repülőgéphez, és... Intenzív, nagyon intenzív élmény, srácok.

A Battlestations Midway taktikai szekciója több szinten működik. Első szint: a megfelelő egységek kiválasztása. Az anyahajókról például többféle repülőgépet küldhetsz fel (vadászgépek, torpedóvetők, zuhanóbombázók), és a légvédelmi hajókat is használhatod (az általam kipróbált Xbox-os verzióban a bal ravasszal lehetett választani a fegyverzet-típusok között). A csatahajókkal ágyúzathatsz (nem kell külön-külön bajlódni velük, az egyik analóg karral egyszerre céloz az összes ágyúval, a másikkal a hajót irányítod), használhatod a légvédelmi ütegeket, és mélysegy bombákat szorhatsz az oldalon állandó tengeraltatókhoz (a tengeraltatók rák anyok a játéknak, mint a mesterségesek egy FPS-ben – halljuk a bemutató során). Második szint: az egységek irányítása. Bármelyik egységet irányíthatod közvetlenül, vagy felülírtatni taktikai térkép segítségével. Nem kell megjelölni, nem bonyolult: egy gombnyomással, és kiválasztott az egységek. Még egy gombnyomással, és már meg is oda, ahova akard – ha úgy ohajod, a kijelölt célpontot is megjelölöd. Harmadik szint: a személyes kármékek helyének / időpontjának megválasztása. Te vagy a legjobb látvány, a legjobb pilóta, a legjobb hajóparancsnok a seregben. Ahol megjelenesz, ott várhatatlan fordulat a hadsereg rencia (kérdés, hogy merre...?). Ai kell látnod a helyzetet, és el kell döntened, hogy hol van leginkább szűk szűk rúd.

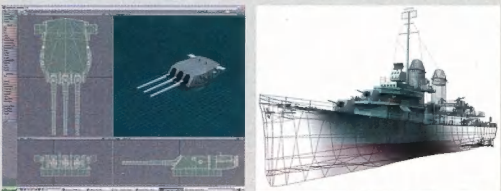
Nem beszéltem meg a Battlestations Midway (első blikkre) legmegkapóbb aspektusáról, a grafikáról. A játék PC-re, Playstation 2-re és Xbox-ra készült párhuzamosan, mi a PC és Xbox verziót tudtuk kipróbálni. Jelenleg a pécsi inkomatión néz ki a legjobban, de az Xbox-os már most szorosan ott lüktet a nyakában – és ez még nem a végleges verzió, az ígérték szerint fejlesztésnek rajta. Látványosabb illusztráció / tükörzött víz, gyönyörűsége rabbanasok, opciókban bekapcsolható post-process effektusok (amitől úgy néz ki a játék, mint egy korabeli filmrészlet) kényeztetik a látószéget. Hatalmas küzdelem dúlnak hatalmas területen: a játék pályái akár 50 négyzetméteresek is lehetnek, gondosan benépesítve. A hajók és repülőgépek közönséges lény, „mókádok közben” és pusztulásukban egyaránt.

Aprópóztul... amikor a 33 ezer tonna japán Fuso két tucat egysége végre rábukkan a célpontra (tengeget apró zúd pályát kap a célkereszt alá, hogy mindenki kizsákmálást, és meghámoz a jobb ravasszal... Édes istenen, az látnak kell. Tényleg mecha, egy brutális acélmonstrum, ami a kénköves poklot akádja a tartókból. Pusztulás-orgia, oda a destruktóhoz.

A Battlestations Midway single player kampánya egy zűldülő amerikai físz történetet meséli el, tizenkét misszió keretében. Az egységek kampány ravasz módon van felépítve: az első küzdelem szimulációs alakra áll, az utolsó a PC-vel párhuzamosítottak pedig lángoló rendet az ellenség sorában. A történet elrehabilitáló volt egy komplexebb a játék. Először csak egy egység szerepelt melled, aztán többet is irányíthatsz, a végén megismerkedhetsz pedig a parancsnok az egész Midway-t csatát. Az ötlek jó: a Midway egy akciójátékban négyzetek (a) esélyt ad arra, hogy az irányítás fokozatos, a feladatokat integrál megvalósításához később taktikai gúnyozást egy komplett flottát az elvárakolt és hajója egyenlőre is sikerrel (Zárójelbe megjegyzés: több egyetemes alaplól sem túl bonyolult, az általam kipróbált két misszió a játék utolsó harmadából származott – itt már egy csomó egység áll a rendelkezésünkre, és kb. fél óra elteltével ténylegesen utaltam mindent, a kontrollert teljesen logikusan vannak elrendezve a különféle funkciók.)

Kapunk azt egy vaszik, Xbox-Live-on és PS2 Online-on keresztül játszható multiplayer módot, ami – a Mihis-es srácok elmondása szerint – legjobbak akkoráig figyelmeztet a fejlesztés során, mint az egyetemes mód. Itt (a dolgok jelenlegi állapota) maximum nyolcan eshetnek majd egymáshoz, kisebb egységcsapatokat, vagy egyes egységeket irányítva. E a fentebb emlegetett monumentális japán Fuso-ból osztott a halál – nagyon kellemes volt, egészen addig, amíg az egyik kolléga arról meg nem tapasztalja a hajót, miközben én egy szemtelensé ramboló masszívzáróval voltam elfoglalva. A multi kifejezetten jó módoká igérkedik, ahol (a látottak alapján) az egyéni ügyességedre és a csapatotársasáddal való együtt működésre egyaránt számítasz lesz.

A Battlestations: Midway a tavasz szertel valomikori idén szeptemberben fog megjelenni, mindhárom megcélzott platformra párhuzamosan. Szerint szemből drukkolok neki: magyar fejlesztés, és végre egy olyan játék, amit valószínűleg nem csak ezafogunk szeretni.



INTERJÚ

Kihaszárltuk ■ lehetőséget, és a játék bemutatója után mikrofonra kaptuk **Nyulási Zsoltot**, ■ **Mithis** kreatív direktorát (nem utolsósorban: a játék alapfőletének kiagyalóját). Zsolt igaz öreg róka ■ szakmában: tíz éve foglalkozik játéktevezéssel, már az első magyar pen & paper szerepjátékok (a Magus és a Codex) megszületésénél is ott bábáskodott, plusz számos regény közzétételéért. Imhol az interjú:



574: Első játékok, a Nexus: The Jupiter Incident űrben játszódó stratégia volt. Mi inspirálta a nagy űrgrázt a távoli jövő csillagcsónájából a közelmúlt tengeri űrhajókkal?

Nyulási Zsolt: Igazán nem kellett nagy inspiráció, engem legelőbbis mind a két téma nagyon érdekel. A sci-fi is és a hadihajók is gyermekkorom nagy szerelmei, és mint ■ legelőbb öregedő ember ■ nosztalgizom.

575: A Battletations: Midway valós, történelmi eseményeket dolgoz fel. Mennyire törekedtetek a missziók tervezésénél a történelmi hűségre?

NYZS: Törekedtünk rá, de ■ játékműny az első. Mivel ■ singleplayer gerince az amerikai hadihajók, és ők a háború első 6 hónapjában gyakorlatilag folyamatosan csak vesztettek és visszavonultak, ami ugye nem valami nagy játékműny, szóval, sejtethed, kellett trükközniünk a történelemmel. Vannak történelmileg hű csaták, és olyanok is szép számmal, amik kicsit azért másokt történtek, vagy éppen csak megértőfőrhettek volna. Azt szoktam mondani, hogy egy játékos számára a Midway történelmi hű, egy történetre számíró viszont maga a rémálom.

576: Milyen kutatómunka előzte meg a játék fejlesztését?

NYZS: Nagyon sokat olvastunk és ■ internet is aranybánya. A magyarságvá könyvekből hamar ki-fogytunk, a kiadónk küldi számunkra pole-számra a külföldi elvadt angol szakkönyveket. Van például 900 oldalas könyvrünk csak a korszak japán cirkálólól, másik a rombolókról... stb. Mindenről A modelleket eredeti, méregrágra, hatalmas tervrajzok alapján építjük, valamint az összes repülő ősszerkeze nekünk műanyagból és kifesti eredetire egy profi modellező.

576: A Nexus kizárólag PC-re jelent meg. Mennyire volt nehéz konzolokra (is) tervezni / megalkotni a Midway-t?

NYZS: Nehéz volt. Ne is tagadjuk, nincs benne tapaszlatunk. Igazából minden játék csak játék, nincs a konzolos gamekben semmi misztérium. Nem ez a nehéz, hanem az, hogy elfogadják és megértőd, hogy ■ konzoljátékosok mások, mint ■ PC-sek. Ők is játékok akarnak, de más és mások. Mások a tradíciók.

576: Milyen különbségek vannak ■ két (Playstation 2 és Xbox) konzolos verzió között?



NYZS: Maga a játék ugyanaz, csak a grafikát kellett a PS2 lehetőségeihez igazítani. A modellek kicsit kevesebb poligonból állnak, a víz megjelenítésére is más technikát kellett használni.

576: Mennyire felelték hangulát ■ multiplayer szekción?

NYZS: A Midway legelőbb aranya multiplayer játék, mint single. És ■ csak PC-n, és ■ csak lokális hálózaton, mert ■ PS2-online és az Xbox-Live is bele került. A játékműny nagyon alkalmas ■ multizásra, majd meglátjátok!

576: Volt olyan pillanat, amikor ■ multiplayer irányultság miatt el kellett térnetek az eredeti tervektől? Magyarán szóval: találkoztatok e ■ na nem, ezt konzolon ■ lehet megcsinálni, hagyjuk inkább ■ problémák?

NYZS: Persze. Mind gamesdesign, mind technológiai oldalról voltak ilyen döntések. A konzolok grafikai lehetőségei eltértek, a memória limitál, és egy nagy látóávolságot kintól és sok egyseget megjelenítő játéknál ez bizony komoly trükközési igényt. Ugyanez igaz ■ gamesdesignra is, hiszen irányítandó kell tudni mindent a kontrollel, 640x480-as felbontásban kell gondolkodnod, és mint mondtam, mások a konzoljátékosok elvárásai. De ■ mondanám azt, hogy sokat változtattunk ■ eredeti tervekben, inkább úgy fogalmaznék, hogy nyomban teljesen áttervezük ■ játékok, amint ki-derül, hogy konzolokra készül. Utólag is sokat dolgoztunk és finomítottunk mindenben, ■ elejétől egészen mostanáig.

576: Hány ember dolgozik jelenleg a játékon?

NYZS: Jelenleg több mint 40 ember és ■ felül még külsősök is.

576: Szerinted mik ■ Midway legelőbb erősségei? Miért fogja valaki azt mondani, hogy „óké, nekem KELL ■ a játék”?

NYZS: Látványos ■ grafika és hatalmas szabadságot nyújt ■ játékrendszer. A hajóktól és tengeralattjáróktól a repülőgépek számtalan jarmúvet próbálhatsz ki. Ráadásul ■ akció mellett lassan kibontakozik egy taktikai/stratégiai jelleg is, ami nagyon egyedi bukát od a Midway-nek.

576: Végül a kitélező kérdés: ■ Battletations: Midway után számíthatunk-e töletek újabb konzolos játékok? Következő generációs tervek, esetleg? ■


NYZS: Hagyne. Előkeztük magunkat a konzolos játékok mellett. Vannak konkrét terveink is, már ■ többek is pusztító tervek, de tudod, a kitélező kérdésre ■ kitélező válasz: „erről még ■ beszélhetek” ■

576: Kész az interjú, és sok sikert a játék befejezéséhez!

NYZS: Kösz, hogy figyeltél ránt!





A Nintendo soha  használatát nem tett keresztbe azért, hogy a rajongók BBA-hoz jus-
sanak, nem is lett Burnout 3 GC-re (és az sem biztos, hogy képzelet a Nintendo a Revolu-

Más: The Idol Master címmel szórólap-befuttatás Ennyi.

AMU

A kisebb kiadók közül a AMI emelkedett csak a Cave Ibara shooterével. Az Ibara abszolút gyönyörűen maga, bármelyik arthorvelűs kiápatóznán a lakást, ha lenne elég nagy felbontású. Bőre a Cave továbbra is hírezték a szuszterát név. Tomoyuki Kotani biztos befutónak látszik: a Mushihimesama-val való hasonlóság több, mint szemébeélt. Szintén AMI a Spectral vs. Generation – verikudós című a régóta divatos „egyes híres társaság a másik ellen” fajtblab.

ATEI '05

A lakizom szerény „Another nail in the coffin of the arcade industry” címmel (Újabb szeg a játéktéri biznisz koporsójába) hozza ATEI beszámolóját, amelyről nehéz eldönteni, hogy véresen komolyan akar-e igaz lenni, vagy inkább poénos. **■** EDGE pedig az ócskó ügyösölgéstől bérrel boothba-ekre panaszodik. Persze mindenem és csak valami újdonatig, **■** épp lehetne AZ a valami is, ami visszahozza az árkdók fény-nyit (most például **■** Taito holografikus pisztolyos akcióit), tavaly a nagy online ölet, stb.) de **■** emberek valójág továbbra is csak az otthoni szórakozásra szavaznak.

Az Earls Court épületének már több száz éve jelentős az idén is, de ezek közül csak pár az, ami érdemben foglalkozik az arcaidei káoszkal. A csomak közöttük a Sego színház – amilyen gyengék mostanság a konzerv részlegek, olyan életerősök kőszék az arcaidei társulatok. Az Outrun SP Európában itt debütált, négy, egymáshoz kapcsolódó arcaidei Tour között. Az SP 15 új pályát, új újat, újabb kijelöléseket, az 1980-as éredek által is ismeretes hídok – listék kőnk, nydrón – és mellett a Sugo Digital-hoz is lehet majd middeli közölni: SP Xbox-os átiratát. Sajnos a szórólés ez a kőnk-beteket sem kerülhetné el: a szokásos szék képző CRT-k helyett hűvő projektorok kijelzők közölk.

Belátár még a Sagamióban a Ghost Quad (pisztoly + K. kártya), a Initial 3D (a legdeszecsart kabátbelén) és a Virtua Striker II – Európában a Saga viszi a Samuray portálát, beleértve a Atomiswave boardot – a Sammy ragasztódeszák a Dreamcast-szerű, de az eredeti Naominal gyengébb hardverhez érthetetlen, hacsak nem pinizgyi megfontolások állnak a háttérben. 2005-ben a King of Fighters: NeoWave és az Este – Hunting kerültek ki Sammy Jogo alatt. A Konami standfőn a Dancing Stage Euromix 2 utolsó, a European Dancing Stage Fusion és a rajta táncoló lányok fogadták a látogatókat.



A photograph of three young women in elaborate maid costumes posing on a red carpet. The woman on the left is wearing a black and white dress with a large white apron and a white headband. The woman in the middle is wearing a red and black dress with a white apron and a red headband. The woman on the right is wearing a red and black dress with a white apron and a black headband. They are all smiling and posing for the camera. In the background, there are posters on the wall and other people.

Az Earls Court dilleto

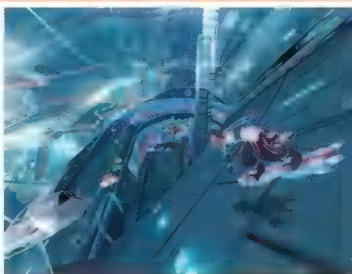


ELŐFETEL MEGKAPTUK, MEGKÖSTÖLTÜNK

EYE TOY: ANTIGRAV (HARMONIX) (PS2)



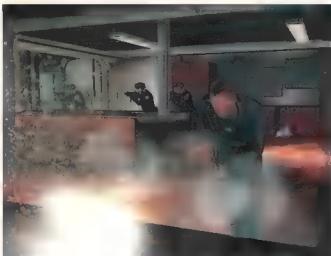
A zseniális Amplitude és néhány karaoke órák után új, ismeretlen vizekre evez *Harmonix*. A tucatnyi díjat bezsebelő, mégis népszerűen PS2 kellekelt, az EyeToy1 mindössze csak fél tucat játék használatáig, így még rengeteg erő rejlik a kis kamerában. Sajnos az előzetes lemez alapján az SSX és az 1999-es kellező futurisztikus Trickstyle elemi egyesíti az EyeToy egyedi funkciójával, nem sok sikerrel. A korábbi próbálkozásokról eltérően az *AntiGrav* nem vetíti a képernyőre a játékos arcát, sem egyéb testrészét: az érzékelők a kinkszerű hangolási procedúra során rögzített adatok alapján a fej- valamint a kar mozgást figyelik, de a gyakorlatban sajnos a módszer kinkszerű küszködése fáj. Rendkívül precízió igényelve a lebegő deszkán történő manőverezés, mely sajnos ilyen formában hamvába hal. Borzalmas, idegtépő küzdelem a pályán maradás, kanyarodás, pedig ez lenne a mű gerince, lévén a powerupok és pontok megszerzése a szint legkülönbözőbb pontjain elszórt ikonokon történő áthaladással zsebelhető be. Az alapvető problémákra másodszorra súlyláb nehézségek a rendszer alapvető hiányosságai: a leveldesignerek sajnos egy-két jól sikerültebb próbálkozás után inkább kövésszetre mentek, az autogenerator így dögumalms, élettelen és minden hangulattól mentes tracket kreált. A jó előre beharangozott részletes, egyedi mozdulatokat felvonultató trükkök a fentebb vázolt irányítási kellemetlenségek miatt gyakorlatilag kivitelezhetetlenek. Pozitívum azért akad, még ha csekély is: a grafikus motor világszín, minden egyes pillanatban folyamatosan látványi produkál, de mint oly sokszor, esetében is a minőség rovására. A választható karakterek erősen limitált létszáma nem lenne baj, de a jelen lévő személyek sablonosak, műanyag izűek, nem beszélve a gyenge soundtrackről, ami meglepő, tekintve, hogy az Amplitude erőssége pont a muzikális háttér volt. Rövid, valószínűleg és unalmas próbálkozás, sajnos ez nemhogy növelné, de inkább drasztikusan csökkentené a kis kiegészítő reputációját – elégtelen.



WORMS: MATHIEU (SEGA) (PS2, XBOX)



A *Worms* széria három dimenzióba való áttételére nem sült el valami jó: a magamfajta elvakult 2D- és a *Team 17* sorozatának elkötelezett hívei (jogosan) fanyalgáltak. A látvány elvesztése korábbi bóját, az alapjaiban felbolygott játékmenet pedig a megszokott rendet és stratégiákat is felbolygatta. A játékok megkaparintó SEGA ennek ellenére adott még egy esélyt a már több alkalommal is bizonyított csapatnak s a tesztverzió alapján ezúttal nem tettek rossz lóra. Bár a saga eddig sem a szingli módjáról volt híres, a srácok ezúttal egy korrekciós háttértörténettel rendelkeznek, tucatnyi pont tartalmazó egyszemélyes opciók kerestek, 22 szinten keresztül. A legnagyobb újítás kétség kívül a maximális kusztómozgató lehetőség: ez az első *Worms* folytatás, melyben saját fegyver és egyedi vonásokkal felruházott kukac kreálható. A fegyver kullemét a (elhézési a szóismétlésén) testének, csővének markolatának és a láncvönek kiválasztásával lehet egyedivé tenni, képességei pedig a speciális erő, valamint a talajt sebességi mértékének buherálásával. A talajjal alakított hívei akár új küzdőstílust is létrehozhatnak, melyben azután a kört befolyásoló MINDEN tényező módosítható: az opciók listája hat oldalas, így ebből a szempontból semmi kivételről nem látható a doli tesztter. A mélyvízbe ugorva kezdődő az igazi móka, a többjátékos lehetőségek végtelen óceánja. A klasszikus deathmatch mellett homelands, destruction, statue defend valamint survivor módban folyhat a küzdelem. A merész Xbox-os verzió erőteljes LIVE támogatással bír, melynek kiaknázása sajnos a teljes változat privéliájára lesz, de a látottak alapján ebben mindenképp verhetetlen lesz: amúgy csak pár grafikai hibával rendelkező, simán fűl Microsofot szösszenet. Összességében egy remek kis *Worms* epizód lesz a Mayhem alcímét viselő negyedik rész, mely mind a széria rajongóit, mind az újoncokat elszórakoztatja majd, különösen ha egy nagyobb társaságban folyik a móka, hiszen mindig is ez volt a sorozat varázsa.

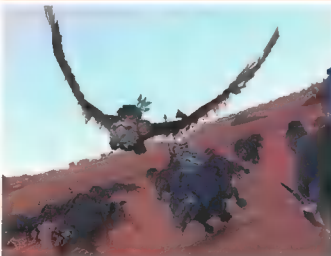
[illegible]

GGP III (SCEE) (PS2)



Az Ez legértelmesebb produktumok magyarázatát PS2 elküvdi. Szemérmek elvezetése a pszichológiai ellenőrzési körökön keresztül, az már első látásra látni magának a tesztterületénél. Azok pedig az elméletek. **A God of Wornak** szikvői az, ami Persia hercegeknél – ami legelőször híbo híbból egyetl a Devil May Cry akciódás, megmutatgat és pokolban szikvő küzdelme a Prince of Persia könyvvel feltérítve, rémely márkák. Már a rövid, ám hangulatos pre-renderelt animáció is megadja a későbbi szívesen verhetetlen hangulatot. Kratos, a spártai hősök a jektörténelem egy legkarizmatikusabb antihőszek: az átok sújtotta mészáros nem válogat az éldozati szikvő, kardjára hárty gyarmetkelt, néfti egyaránt, így nem csoda, ha kalendári a ányvállalásokkal „követő” flashbackok várojárban élők. Én nem akarom írni az: az ókori görög mitológia nyitotta hátatátlan lelkészre embekeztet, mégis misztikummal teli atmoszférát teremtetek, későbbeslőre a gyermeke várojár (és ősszerok), minden egyet pontjával bínteték helyszíneket, az ellenfelek garmadákjának (minotaurszok, hidrak, 5 képményi nagyválti itánok, szónvázharcok), a brúttó bók-fiktaknak – az ókadokt egy gízgázi tényleg kévő képváltó – és az elmaradhatatlan, város-gemboke építéi úprázó rendszernek. Az istenek kévő keretű harsó szamos speciális képessége szikvő ismét lehet (kévő váloztatók, Zsuzs ákva-világos) a harc így savaletti állapottá sem válik monotonná. Különböző a Shannu-ból és leutóbb a RE4-ből ismert, álcóbbosok rendszerrel.

Grakalok is a maximálisan nyúlja a drága: kifosztanak óriások, látványos effektusok (maradandó élmény) árán feltűnnek, levén a morcos lény 80-90 méter magas, a lábánál pedig az egész mediterrán térség katonái hadereje cimpál, véres és erőltettség jelszavai közt, mindenfajta keppirésztől probléma és bug nélkül. A külföldi zenehallgatók kollektív magas értékelést látva bizton dőlhatnak, hogy az SCEA alkalomát bízva pályázhat az „évtőlátó” címre, úgyhogy tessék NAGYON helytlen a küszöbön álló európai megjelenésre, ezonlat a horizont!

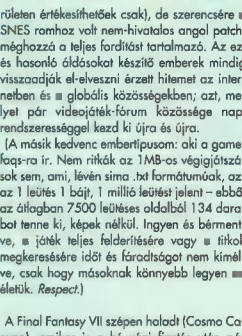
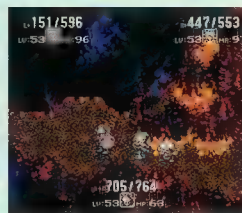
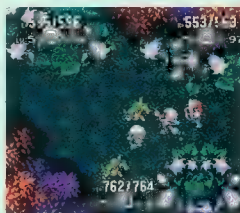
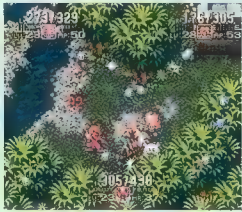
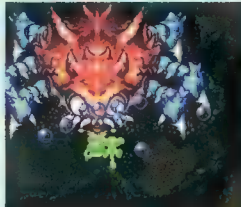
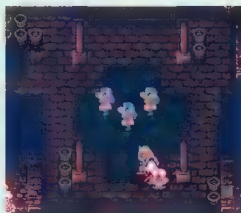
MOVE (SCEE) (PS2)

A múlt hónapban alaposabban görögül olvastam Legend of Korymbolainak halad a Sony-n havi második aláírása, a tervek szerint egyelőre csak és kizárólag az öreg kontinenset megélt **Brave**. Klasszikus platformjáték, az életrés információ alapján a főhősgépi kiemelési mozgások egy bármilyen egyszerű ellenfél nélkül, ami alapján rácsolt a 100%-os funkcionális belső (testvér) Brave, a fiatal indító számbanhoz valószínűleg hozzá illő kihívást nyújt, a kalend pedig az az első percben mindenkit elmozdító az E képernyőn el. Az online indítókra az első és a változatok szerint szándékosan lefedezkedésnek talál. A folyadék egy lendülettel valógi léte, egyértelmű letérve megm a mélt elleni védőmozgások, kovácsok által a piromat haladnak elhettek ki, lázmozgások megpedig új állapot lefedezkedés fel. Hogy szerepe van a főhősnak és főhősnak: a főhősnak spirituális energiák kihasználása aktivizálható a mikrosz és, melyek többet szolgálnak. Egyrészt bizonyos pontokhoz állva lehetőséget a kapcsolt a szellemvilágra, az később meg az életrésével is. Belső létező volt és a kiszerelt állapotban belőle a hangulteremtés erejével Brave megfogható hirtelen a közösen tartozókat állított, az valamilyen fiktív rejtekhelyet tárt fel. A hób a kintán a transzformáció lehetősége: az életrés megváltozható állatokon keresztül a már megismert szellemek belsejébe akár minden erejével és kiemelés lesz megváltozó. Így könnyen levezethető az az annyira egyszerű állásból is.

A KÖZNEVELÉS a literatúra és a szűk szellemi kultúra, a Breve sikeresen fölírta ezen a problémán. Hatalmas erők, kanyarok és folyók, holdfényes éjszakák, naposüthető fűszerek, remek pályaszervezők. Bre PSZ-n Dunán lehetne rekészteni az évek sok rájáratát platformjaitok áradatát, a többi ábrá nyúlásai folyamatai után az azt, hogy mondjam: a Breve helyetlene méltó alkotás, az alapok megvárakozás egy kiemelkedő programhoz, remélhetőleg a teljes verzió tartogatni onni kívánsai, ami Wilson szándékaitól nyílt majd egy egyértelműségei kalandok.

A elmúlt pár hónapban próbáltam kipihenni ■ karcsony körüli videojáték abúzust, vagyis is hogy túl sok játék jött ki minden platformra, és a kapkodás miatt végül nem maradt idő egyikre sem igazán. A tél végi pangás tökéletes időszak lett volna a pötlésre, de ekkor kiújult az RPG mániám, és nekidálltam az anno kihagyott Chrono Triggernek és Seiken Denetsu 3-nak, hogy aztán egyiket se fejezzem be az Angliából befutó főlás Final Fantasy VII miatt.

A Seiken Denetsu 3 a sorozat talán legsikerültebb darabja, a SquareSoft késői SNES gyöngyszeme, és mint ilyen, a lehető leginkább leszegeli a 16 bites hardver határát – kézzel rajzolt világ, hatalmas sprite-ok, Mode 7, minden gyönyörű benne. No. Kár, hogy ■■■■ a gépen nem ért meg angol nyelvű kiadást (soha ■■■■ értelem ezt: ezekre a játékokra mindig is volt kereslet, ezek nem valami abszurd hentai címek, melyek földrajzilag jól behatárolható te-

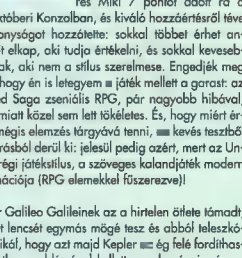
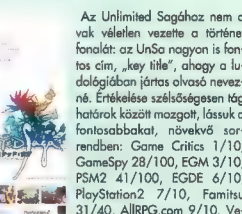


rületen értékesíthetőek csak), de szerencsére ■ SNES ramhoz volt nem-hivatalos angol patch, méghozzá a teljes fordítást tartalmazó. Az ezt és hasonló áldásokat készítő emberek mindig visszaadják el-elveszni érzett hitelt az interneten és ■ globális közösségekben; azt, melyet pár videojáték-forum közössége napi rendszerességgel kezd ki újra és újra.

[A másik kedvenc emberlipusom: aki a gamefaqs-ra ír. Nem ritkák az 1MB-os végjégizás-sok sem, ami, lévén sima .bat formátumúak, az az 1 leütés 1 bájt, 1 millió leütést jelent – ebből az átlagban 7500 leütéssel oldadól 134 darabot lenne ki, képek nélkül. Ingyen és bármennyire, ■ jöttek teljes felderítésre vagy ■ titkok megkeresésére időt és fáradságot nem kímélve, csak hogy másoknak könnyebb legyen ■ életük. Respect.]

A Final Fantasy VII szépen haladt (Cosmo Canyon), amikor is a hó végi fizetés után pár nappal benéztem kedvenc kis videojáték boltomba ■ Margit hid környékén. Ez soha nem szolgált jól jelenteni, ahogyan most sem tette – ■ disztribúciós Unlimited Saga a tatyolában landolt, a pénz pedig a kasszában. A disztribúciós ezen a kijelzőn nem megkülönböztető attribútum mondjuk ■ sima műanyag tokos kiadások képest, lévén ilyen ■ került forgalomba: ■ Unlimited Saga csak disztribúciós kiadásban került ■ polcokra, kicsit előre jelezve azt, hogy tulajdonlani sem a divatos igényeknek megfelelő élményt kíván nyújtani. (Le kell szoknom arról, hogy a csomagolásnak önmagán túlmutató jelentőséget tulajdonítsak. Jégylem azokat, akiknek a Platinum kiadás megszerzése ugyanolyan élményt jelent, mint az eredeti sorozat kiadásán hajlamos vagyok az utóbbit favorizálni. Iracionális vonás.)

A divatos játékelmény pedig – nos, amiben lehet lőni, amiben lehet félni, amiben van szex, outó, lehetőleg gyorslósos, meg van ■ gore. A GameSpot bármelyik linkje, bármelyik hype bármelyik folytatásra.



Az Unlimited Sagához nem a vak véletlen vezette a történet fonálát: az UnSo nagyon is fontos cím, „key title”, ahogy a tulajdonlójában jártas olvasó nevezne. Ertékelése szelőségeken tág határok között mozoghat, lássuk a fontosabbságot, növekvő sorrendben: Game Critics 1/10, GameSpy 28/100, EGM 3/10, PSM2 41/100, EGDE 6/10, PlayStation2 7/10, Famitsu 31/40, ALLRPG.com 9/10. Vagyis Miké 7 pontot adott rá a 2003 októberi Konzolban, és kiváló hozzáértéssel léve tanácsbíráyságot hozhatott: sokkal többet érhet annak, akit ellap, aki tudja értékelni, és sokkal kevesebbet annak, aki nem a stílus szerelmese. Engedjék meg nekem, hogy én is stílus szerelmese legyek a garst: az Unlimited Saga zenéjéről RPG, pár nagyobb hibával, melyek miatt közel sem lett tökéletes, és, hogy miért érdemes mégis elemzés tárgyává tenni, ■ kevés tesztből vagy leírásból derül ki: jeleltük pedig azért, mert az UnSo egy régi játékszerű, a szavess kalandjáték modern reinkarnációja (RPG elemekkel fűszerezve).

Amikor Galileo Galileinek az a hirtelen ötlete támadt, hogy két lencsét egymás mögé tesz és abból teleszkópot fabrikál, hogy azt majd Kepler se ág fele fordíthassa, váratlan problémával kellett szembenéznie, és az nem konstrukciós jellegű volt. Amikor a kortársak az első teleszkópba néztek, nem tudták, mit is kellene „látniuk” – és nem feltétlenül fogadták el a készítőket magyarázatait, miszerint a ben-



felelőn volt egy évtized alatt, halott nincs is zsinórja. Ebben az elméletben a legérdekesebb mégis az, hogy rávilágít, mennyire nincs objektum szubjektum nélkül – egészen pontosan: az objektív megismerés mindig a szubjektív keresztül vezet, és csak annyira lehetséges, amennyire az utóbbi lehetővé teszi.



Ha Kant és Hume még élének, imádnák a modern tudományfilozófiát. És hogy a filozófia mennyire nem szoroz, élettől elrugaszkodott tudomány, azt mi bizonyítja jobban, hogy a szemlélet tapasztalat az utolsó, hogy sokkal nagyobb befolyással bír, mint az online sajtó értékelései. A gamespot.com bármelyik nyomtatott lapot felülüljölva olvasgatni, ám soha senki nem tudja eldönteni, hogy a maximális közeli pontszámoknál (azt vannak, aztán kész), míg a mértékadó lapok Halo 10-ese vagy az 576 Konzol Resident Evil 4 kritikája („Nem igazi resident [játék]” sokakban sokáig nyomokat hagy. Föltápnia voltam annak, ahogy egy beszélgetésben az egyik testelő a másik értékelését „az értékelésként” kezelte, halott az, hogy nem hozza ki az anyag, csupán a főszerkesztő kedélyállapotán és pár kisebb véletlen körülmény összeállításán múlik. Ez a tartósság és elfogadottság vezet az újrátérítelhetőség problémájához is: mi legyen azokkal a játékokkal, amelyek utoljára jobbnak tűnnek a régi maximális pontszámokat elértéknél? Ahogy egy, a gondokat mályen átírt fórumozó megjegyezte: a Half-Life 2 után a 10-es skála helyett vesszünk be 12-est, azokkal a játékokkal, melyek még a HL2-nél is jobbabb lesznek.

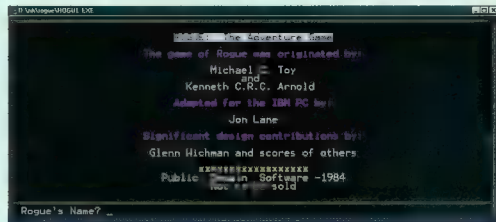
Ugyanez a probléma merült fel Martin 576-os Metal Gear Solid 3 tesztje kapcsán is: „[...] Az MGS2 9 pontja akkori pisanok, az akkori játéklehetőségeknél szűk lóssal, de ha tiszta fejű és tiszta szívű megnézzük, mit nyújt az MGS2? [...] MGS 99%-os értékeléshez képest, egyértelmű, hogy csak nyolc pontot ér”. Vagy az EDGE-nél a Gran Turismo első részének maximális pontszámával. Ez utóbbit a szerkesztő így kommentálta: „[...] Ne hasonlítsd a Gran Turismo-t (az első részt) a modern autós játékokhoz, inkább arra figyelj, hogyan haltat a stílusra a kilencvenes évek közepén. Az akkori sikeres Racer Raceren nagy pólya volt és alig valódi tuning lehetősége... a Gran Turismo-ban egyedül több autós szerepelt, mint az akkori autósverseny játékokban összesen”.

Sokszor hallani, hogy a játékteszt mindig szubjektív, mert az értékelésben a szerző a saját véleményét közli. Ez azonban így nem teljesen igaz, a szubjektívitás ennél ugyanis sokkal mélyebb: az értékelés nemcsak hogy saját vélemény, de olyan vélemény is egyben, amelyet hatalmas mértékben befolyásol a környezet és a kort. Még pontosabban: a környezetből és a kortól érkező elvárások a videojáték, mint olyan iránt. A tételek tehát a következők: ■ értékelés az elvárásokkal való összevetés, az elvárásokra pedig a korábbi játékokkal magával. Amikor a Halo 2 a Need for Speed Underground 2-magára értékelik és több mint egy fél órát az első hónapokban, az annyira annak szól, hogy milyen jó játékok is az, hanem annak, hogy mennyire jól tudja a Bungie, a Microsoft vagy a Electronic Arts azt, mit is kér a nép. Csillag 3D grafikát, életszerű mesterséges intelligenciát, figyelemmel az utóbbi – egyszerű – kezelhetőséggel és a túlságosan belezavarodás történetét. (Aki most szótlanul valója a jelen sorok szerzőjét félt: szívesen írásként a játékokat az utóversenyre, ha nem is a Halo 2-vel, de egy másik hasonló FPS játékkal.)

Ez egy jó írtalomban volt, karsszem, melyek a kiadók és a videojáték újságírók ördögi kőre gerjeszt: az értelem azt gondolja, hogy a játékok ezekkel foglalkoznak szemben, ezért ezt finanszírozzák, ezt teszik címre, miközben a játékosok az látna azt hiszik, hogy ez a, ezért ezért foglalkoznak. Elgárga látható volt az, hogy csak a pénz, illetve annak hiánya lesz képes egyedül megmérni ezt a kőrt, és nem is játékosok, hanem a készítőik oldalán: a Nintendo – véleményem szerint – kezdte belátni, hogy nem bírja a versenyt a két nagy ördöggel, ezért kockázatos vállalkozásba kezd. Szembefordít az elvárásokkal, nemhogy tényleg csak mesterségesen gerjesztett fogyasztói szokásokkal van és, hogy ezzel éleli azokat, akik még nem internalizáltak a videojáték világának tapasztalt. Zoopleer és Nintendo – előrel

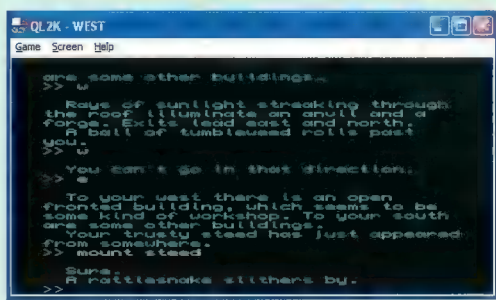
hoz grafikat a értékelünk, csak az emuláció minőségét. Pedig ezek a játékok ugyanolyan jók, mint régen, és nem is az idő repült el fölöttük, csak a játékosok szölköltek át egy másik szelvényre.

az Unlimited Saga – hogy e kisebb kitérő után visszatérjünk eredeti témánkhoz – két szelvény között egzisztál valahol: modern konzolok, nagyfelbontású és divatos, több lehetséges befejezéssel, de mindezt olyan archaikus játékmotort építve, mely mellett a matuzsáld Final Fantasy I vagy az első Dragon Quest is idénél és fiatalosnak hat. Ez bizony még a BSD+Rogue és a bites személyi számítógépek szövegves kalandjátéka, a C64-es Lone Survivor vagy a TSR80-as The Time Machine, a szenilis Brian Howard-hól, az UnSo rávilágít arra (sőt, néha azt gyanítom, fő célja az), hogy szinte minden játék kapcsán elvárások rabjai vagyunk, és megmutatja: lehet máshogyan is játékok készíteni, mentesen a konvencióktól, a kapcsolók-



Lie Bailey, you are Earth's greatest living detective. Once again you have been summoned to an alien world to investigate a murder. This time you come to the planet Aurora, and the victim is a friend of yours. Dr. Han Fastolfe is dead. That is all you know. Your investigation is unofficial and being an Earthman, you may find people less than cooperative. Some may even attempt to halt your investigation prematurely – one way or another. You have been brought from the spacecraft to Dr. Fastolfe's estate – an airfield which dropped you off and drove away. Good luck. (Type help if instructions.)

You are in a living room. The floor is a smooth checkerboard of several shades of brown. A door to the north leads outside. Hallways lead off to east and west. A trimesional view is here.



tól, a power-upokhoz, az életerőcsíktól vagy az Active Time Battle rendszertől. Az Unlimited Saga az igazi indie: független és röbös, szép, de nem művi. „Everything you never wanted in an RPG” – írta között a GameSpot publicistája (minden, amit soha nem akartál egy RPG játékban), egyértelművé téve azt, hogy miért jár az arany csillag manapság: a Square-nek pedig látnia kellett mindezt előre, hisz a hatalmas rojngtábor instant visszajelzésekhez jutatta a kiadott játékok kapcsán, hogy mégis bejt vagy az elkészítésbe és a kiadásba – ebben a formában: bravo!

Az Unlimited Saga sorsa lebegett azok lelki szemei előtt, akik értékelték, és akik az értékeléseket értékelték, akár úgy, hogy az alapján vásárolnak, akár úgy, hogy dühös levelekben adnak hangot elégedetlenségüknek: játékok alulértékelés kapcsán. A ludasokosk vállvetve dolgoznak azért, hogy egységes és jól megfogható kritériumrendszert állítsanak a videojátékokkal szemben, de a legtöbb, amire jutottak, az az volt, hogy megtelepedjenek az egyik gyón gyón ment. Az egyetlen dolog, ami bevált, az a tapasztalat volt: hiellesebben értékel az, aki sokat látott már, mint az, aki elede elő játékokról próbáljon bizonyítani, hogy abban maga a forradalom éltet testet. És ha ezen túl vagyunk, nem maradt más hátra, mint kellemes estét és kellemes értékelést kívánni.



BIG IN JAPAN... ...HELYETT... ANTARU IN JAPAN KAPSZULASZÁLLÓK

Internetes tapasztalat, hogy bár növekszik a külföldi utakat hátuk mögött tudó hazaiak száma, sajnos még mindig nagyon nagy luxusnak számít az, hogy valaki „nagyon külföldre” utazhasson – az az távolabbra, mint a környező országok. Ahhoz pedig, hogy jobban megismerjünk egy idegen kultúrát, idő kell. Tanulás, de még inkább a másik néppel, kultúrával együtt élés.

Ha nem az alapvető, hétköznapi normákat vesszük csak figyelembe, Japán nagyon sokban különbözik Magyarországtól, nem csak abban, hogy modernbe, fejlettebb. Másképp épül fel a társadalom, más környezetben, más körülmények között élnek más emberek, akik más életcélokat tűznek ki maguk elé. Azal hiszem a környezeti szűk ezek közül a legfontosabb, egyrészt a természeti viszonyok, másrészt a szomszédok eldőléről is. A sok tényező, behatás közül kiválasztva bármelyiket, el lehet járni a gondolattal, hogyan nézne ki ma Magyarország, ha a honfoglalás kissé másképp kanyarodna, vagy hogyan festene Japán, ha nem egy olyan szigetcsoporthoz lenne, mely zömében hegyekkel tarkított és lakott terület. Akkor is ugyanilyen fejlettségi volt volna ott az ipar és a technológia, ha bővelkednének természetben és nyersanyagokban? Akkor is ilyen magas lenne a népsűrűség, ha több helyük lenne városépítésre? Feltehetően nem. De akkor nem is lennének olyan érdekességek sem arafellek, melyek itthon feleslegesnek, furcsának vagy megdöbbentőnek is tűnhetnek.

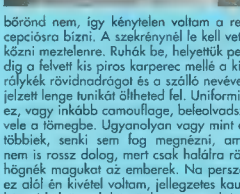
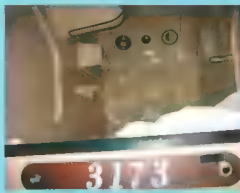
Az ilyen kedvenc Japán furcsaságaim közé tartoznak a kapszulaszállók, melyeket egy Japánból különböző társadalmi berendezkedéssel rendelkező országban nagyon nehezen lehet elképzelni. A kapszulaszálló nem új keletű találmány, emellettben legalábbis egyáltalán nem az. Több mint tíz éve már annak, hogy **William Gibson Neuromani** című könyve megjelent magyar nyelven. (A Cool-Túrán már volt ajánlása, most újra felhívom rá a cyber-fiction rajongók figyelmét!) Itt ebben a regényben volt kapszulaszálló, bár ott még kapszulaszállónak hívták. A főhős, Cse és barátja Molly elég fejlethetetlen jelenete keveredett egy ilyen szállóban, és az akkor még nagy futurisztikusnak tűnő dolog nem hagyott nyugodni engem sem.

Abban az időben mintha hirtelen, hatalmas mennyiséggel, minden irányból felszerezt C4-es bomba módjára robbant volna be a közudatba a cyberpunk és hozzá kapcsolódóan Japán is. Az egyik nap arról olvastam a híreket, hogy megszületett Japán első virtuális idola: **Gyoko Date**. A másikon kijött egy újabb Gibson-regény magyarul, melynek jövőképe-

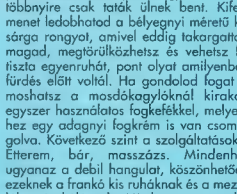
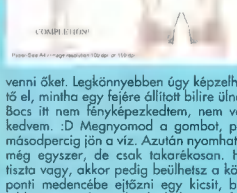
ben a hivatalos üzleti nyelv a japán. A harmadikon megjelent a magyar szerepjáték, az **Armageddon 2029 Mars**, a negyedikken pedig le lett fordítva maga a **Cyberpunk 2020**. Arról nem is kell beszélnem, hogy maga **Billy Idol** is előrukkolt egy ilyen témájú albummal, majd olyan hírek terjedtek róla, hogy beköltözött a virtuális valóságba. Természetesen engem is magával ragadott a dolog, sodrúsa és elhatározom, hogy ha alkalmam adódik, így vagy úgy, de egy napon kipróbálom a kapszulaszállót. Még álomban sem gondoltam volna, hogy tíz év múlva Tokióban ez meg is történik! A „Japorsó” helyett ugyan „kapszula” a szálló neve, amivel nyilvánvalóan kevesebb embert riasztanak el, ill. kevesebb vámpírt is csábítanak be, a meg sem is éppen olyan futurisztikus, mint ahogy Gibson leírta, de mégiscsak az: egy jó két méter hosszú, egy méter széles, és egy méter magas lyuk a falban, ami bőven elég fekvésre az alvóhoz, valamint ahhoz, hogy az ember felüljön benne.

Nézzük meg közelebbről ezt a szállót, mit is kell tudni róla létrejöttének legfőbb oka a túlélésért a túlélők közötti verseny, illetve az igény az olcsó szálláshelyre. Ennek megértéséhez kicsit behatóbban kell ismerni a japán társadalmat. Japán nagy ország, nagy tévolságokkal. Ehhez jön az ipar. Rengeteg nagyvállalat van, rengeteg vállalat szamurájgal. Megszámlálhatatlan, aktatásak-ötönös Smith úgynökök, akik gyakran utazgatnak cségek érdekében. Megbeszélések, tárgyalások az anyavállalathoz, kiküldetésre kennek valamelyik vidéki leányvállalathoz. Teljesen más világ az, mint itthon nálunk. Ha valakit elküldenek 2 napra Tokióba, olcsón megúszhatja a szállást egy kapszulaszállóban. Ezek a szálladók általában a nagy közlekedési csomópontoknál, állomásoknál vagy szórakozó negyedek közelében épülnek. Kíntről egy hétköznapi hét-tíz emeletes épület kinyitást kell. Bent azozan már teljesen más a légkör, mint az emeleti recepció még rendben is van, nem öt csillagos, de jobb, mint egy sima munkaszálló. Az ajtó mellett egy tábla hívja fel a figyelmet arra, hogy főtávvalatokat a nem lakó vendégtől S bár igazából ez a helyi alvóhely, vagyis a jakuza kirekesztésére szolgál, most szolok: **sorry Martin, de ide nem sem szabad...!**

Itt olvasható a többi alapszabály is: rendben tartás, kártyakészlet távoztall, a kapszulaszálló annyi tilos, természetesen a férfiak és nők külön épületben vannak elszállással. A pulnáló az ember leadja a cipőjét, és kap egy kis piros, tépázós csuklósorostól, amin a szekrénykulcs van. Na innen kezdődik a küldetés: **épp ésszel kibírni a kapszulaszállót!** Az kell menned az átlátszó, ahol egy vékonyka kis zárszerénybe be kell pakolni mindenedet, és a legfontosabbak maradjanak nálad, ami nekem a kis hétköznapi volt, benne a fényképezőgéppel és a térképpel. A brándómmal már bajban is voltam, mert ezekben a szekrényekben kb. két vállfára akasztott ruha fér be,



börönd nem, így kénytelen voltam a recepcióra bízni. A szekrényről le kell vetkőzni meztelre. Ruhák be, helyettük a felveti kis piros korperek mellé a kifizetés rövidnadrágot és a szállás nevével jelzett lenge tunikát illesztet el. Uniformis ez, vagy inkább csomafuige, beleolvadva vele a tömegbe. Ugyanolyan vagy mint a többiek, senki sem fog megnézni, ami nem is rossz dolog, mert csak halálra ruhágnak magukat az emberek. Na persze ez alól én kivétel voltam, jellegzetes kaukázusi külsejűn köszönthetnek a sok japán két. Nyomás fel az emeletre! A szintek funkciók szerint vannak szétosztva. Van a fürdőszoba, a nagy közös mosdató helyszíne. Jellegetesen a fal mellett lévő zuhanyokkal, melyek alacsonyak és rendszerint egy kis műanyag sálírral kell ülni az ember, ha használatba kívánja



venni őket. Legkönnyebben úgy képzelhető el, mintha egy fejére állított bilire ülél. Bocsi itt nem fényképezkedtem, nem volt kedvem. D Megnyomod a gombot, pár másodpercig jön a víz. Azután nyomhatod meg egyszer, de csak takaríthatod. Ha fiszto vagy, akkor pedig beülhetsz a központi medencébe eljőzni egy kicsit, bár többnyire csak taták ülnek bent. Kiféle menet ledobhatod a bélényegyi méretű kis sárga rongyat, amivel eddig tartogartt magad, megtörülközhetsz és vehetsz fel fiszto egyenruhát, pont olyat amilyenben fürdés előtt voltál. Ha gondold hogy moshatod a mosdókarrólaknál kirokott egyszerű használatos fogfékkel, melyekhez egy aprócska fogfűrész is van csomagtólva. Következésként a szolgáltatók. Eterem, bár, masszázs. Mindenhol ugyanaz a debil hangulat, köszönthetnek ezeken a frakkó kis ruháknak és a meztel használatnak. Mintha egy uszodában lennél, de sehol sem találod a medencét! Enyhítő körülmény a fiatal moszálány, aki elég helyes és nagyon elfoglalt, éppen valakinek a talpától oldja a gőrsöket. Fent vannak a lakóküzint. Hosszú folyosók két oldalán a falba metezett alvógádrakkal, a kapszulkákkal, me-



lyek két sorban vannak elrendezve egy-
más felett. Semmi pneumatika vagy hidra-
ulika, semmi kromozott ajtó, de így is
megdöbbentő. Berendezésük mindenki-
nek dűköl egy matrac-párna-tokan szett,
illetve baloldalon a falon egy tükör, jobb
oldalon pedig egy műszertál és egy apró,
beépített tévé. A műszerfalon bekapcsol-
ható a világítást, rádiót, tévét, ventila-
tort, bádlátást és az érzékelést. Pénis-
torna 300-ért a recepción kérhető, de in-
kább hagyj ki.

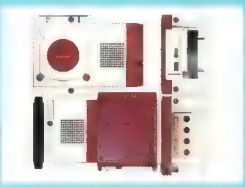
Egy kapszuluszálló természetesen —
élne meg csak az útutazóban lévő üzlet-
emberekből és a hozzáz hasonló, fehér-
halló-szerűen gyakori látogatókból. A
legtöbb vendég nem más, mint az este a
főnökk és munkatársakkal sokáig ivó,
szórakozó vállalkozó dolgozó. Japánban
éjjel körül megáll a tömegközlekedés, utá-
na már csak taxival lehet hazamenni. Ez
egyik külvárosban lakó esztén nem
kis költség lenne. Azzal, hogy megszál-
li a felikens esztére egy kapszuluszállóban,
ahová nem kell előre bejelentkezni, nem
csak pénzt és időt takarít meg, de az asz-
ony előtt sem kell megjelenni alkoahall
átítatott szivacs állapotban. A kapszula-
szálló mindenre gondolt. Lehet mosni és
van szartörő is, de lehet kapni olcsón
fehérneműt, inget, nyakkendőt.

Persze ha eljutsz egyszer Japánba és ol-
csón szerelnél meg szállást, akkor inkább
valamelyik Youth Hostelbe ajánlanám. A
kapszulát csak azoknak, akik addig nem
hisznek el semmit, amíg saját szemükkel
— látták és hozzá vannak szokva a ke-
ményebb fekvőhelyekhez.

PAPERCRAFT - AJÁNDÉKBA

Megfordult már a fejedben, hogy jól mu-
tathatól a szabadban néhány igényes
díszítéssel, esetleg néhány figura ked-
ves játékaiddal? Akkor azt is nagyon jól
tudod, hogy itthon nálunk elég nehezen
beszereshetők ezek a kellekék, egy ál-
talán beszereshetők.

Semmi probléma, az internet — már
mindenne megoldást nyújt! Nem kell ren-
delni sem dombornyomott kártyával, en-
nél egyszerűbb megrendelni kindinká ked-
venc [apán játékgyártóink! A plasztikát
persze gyorsan feljuttatják, az nem közve-
títhető a neten. Seba], papírból és az o-
ra nyomtatott képekből is lehet igazán po-
fás dolgokat készíteni, csak némi művészi



érzék kell hozzá! Ezt pedig majd szépen
kölcsönzünk nekünk a kedves kiadók, hon-
lapjaikon keresztül, pusztán merő kedves-
ségből! Miről is beszélünk? Japánban, ha
hívtatol infót akarsz szerezni egy játé-
ról, két dolgot tehetsz:

1. Rendes japán gamerhez méltón, „ál-
vo” elavosod az érdeklődésedre igényt
tartó pár oldalt a Fomitsu-ból a bolban.
Esetleg haza is viheted az újságot, ha ki-
fizetted, az sokat sok rávalóban csak
a bolban alvas.

2. Felmész a kiadók, fejlesztők által fej-
lesztett hivatalos internetes oldalakra... is
keress házi homepage-eket játékból ki-
vett képekk, az Japánban alapból tilos!
Utóbbi esetében általában mindig talál-
hatsz valami kis letölthető ajándékot is az
oldalakon. Videót, screenshotsot, hátter-
képeket, képernyőképeket, néha a fórumo-
kon avatnak használati képekkéket,
még ritkábban pedig egész kis letölthető
grafikai csomagot, amit egy rajongói ol-
dal készítéséhez használhatsz fel. Eljen a
Nakamura Corporation, aki ezt már meg-
csinálta a Xenosaga esetében is! Nem hi-
ába mondogatom mindig, hogy a Nam-
co a kedvenc kiadó!

A fentiekre kívül a japán hálón van még
egy ajándék, ami időnként letölthető házi
használatra. Ez a **papercraft**, vagy ha
úgy tejsz a **papermash**. Neked csak
annyit kell tenned, hogy a tényleges ked-
vénrt beíratod a japán nyelvű kiegészítő-
t az Acrobat Readerhez, letölthető képeket
vagy .pdf fájlokat, beültatsz egy színes
nyomtatót, ha nem lenne, printelsz, majd
kivágod az alakzatokat ollával és a meg-
felelő helyen meghajtasz után ósszera-
gasztatod őket. Így neked is ott állhat —
aszatolnó llo és Yuruda — ICO-ból
vagy valamelyik mech a Front Mission 4-
ből, esetleg lehet Herceges repülőd vagy
kányjelződ a Katamari Damacy-ből.

A hivatalos oldalakon kívül azért akad
bőven mestermunka a japán amatőrök ol-
dalain is! Valami elképesztően édes-deb-
ile tudnak lenni azok a kockajáték és
kutyusok, meg egyebek, amiket készít-
nek! A papírfigurák mintajáték elkészíté-
sében — már szoftveres segítség is
igénybe vehető, létezik olyan program,
mellyel jócskán könnyebbé tehető a
működés. Ez azonban nem igazán hasz-
nálható és tudomajapán kívül nincs is
kereskedelmi forgalomban. Ebből is lát-
szik azonban, hogy mennyire komolyan
veszik a vásárlókat odaát és az internet-
nek háló, mi is részesülhetünk ebből a jó-
ból. Akit komolyabban érdekel a téma
nézzzen szét a consoleURUMIX-on, ahol
már találhat linkeket a papercraftokhoz
[közönség Dragoon, aki segítette] vagy ke-
ressen meg engem az 576 Online-on,
esetleg e-mailben.

FINAL FANTASY KONCERTEK

Rámélen emlékszem, hogy megint valami
személyes kedvencem rukkolok elő, így a
végén — bár a Final Fantasy van akora
név a videojáték-történelemben, hogy azt
még egy egyébként j-RPG-kei ki nem áll-
ható PC-játékosnak is illik ismerni. En ha-
hoz a témahoz tartozom, aki azt állítja a
Playstationre megjelent hetedik részt még
azóta sem sikerült áberelni senkinek.
Mások mást állítanak, de tény, hogy eme
sorozat játéka mindig is az élvonalba
tartoztak RPG-téren, ami pedig népszerű,
az beindítja az üzletet. Japánban ugya-



nagy árulják a játékok zenei anyagát CD-
n, akárcsak a filmekét. A Final Fantasy is
megszámlálhatatlan darabban bír már, nem
csak az eredeti zenéket adják ki CD-n,
de vannak zongorára átirat, többféle-
képpen hangszereket verzők is. Számomra
a legkellemesebb meglepetést ezek közül
a komolyan meghangszerelt, énekel ellát-
tatt régi dalcsokát jelentették.

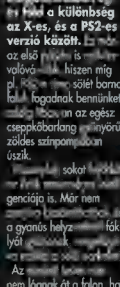
**Final Fantasy Songbook - Maho-
roba** — címen jelent meg egy kellemes kis
összeállítás körülbelül egy éve, melynek is
elköveti a zeneszerző és producer **Ue-
matsu Nobuo**, valamint a kellemes
hangú énekesnő **Kiyota Namami**. Az
albumról fájóként a FF hetedik, nyolcadik és
kilencedik részének dallamai köszönnek
vissza, remélk hozzájuk illesztett éne-
kel. Nem erőltetett, nincs zizsázósgszaga,
tökéletesen passzolnak a szavak a ritmu-
sokhoz. A dalok persze nem a játék sze-
replőiről szólnak, többnyire inkább kis sze-
rlemes dalcsokák. Kiemelném közülük —
eredetileg Faye Wong által, angolul éne-
kel **Eyes on Me** japán nyelvre verziót,
de a **Chocobo-farm** és **Yuffie** dalja is
nagyon jók szívesen kölcsönöznek a sorak.
Ami miatt viszont még inkább érdekesek
ezek a dalok, az — más, minthogy így
énekeskel előlva már koncertekpepek is let-
tek! Megint van miért irigyleni a japán já-
tékosokat, de nem csak ezért az egy album



koncertjeért! A Final Fantasy sorozat zené-
inek drágapja — Uematsu Nobuo ugyanis
csinált egy rockbandát. **The Black Ma-
ges** néven és kakeményen nyomtatják a já-
ték zenéit villanygitáron, szintetizátorral és
dobbal támogatva. Az együttes jelképe ter-
mészetesen egy fekete madár a játékból,
mely legfeljettebbet kétszélével, a kilen-
edik rész szarmany szarmanyként van megje-
lenítve. Tavoly évvégén már második albu-
m jelent meg, mely szintén válogatás a
legfelidagoltabbabb játékokból közül. Fo-
lyamatosan járják az országot, de még
Amerikába is eljutottak már egy koncert
erejéig. A képek alapján persze nem —
lesz az a banda, akiket a kiscsajok csordá-
ba verődve fognak követni az utcán, csak
azért, hogy kopasszának végre egy alá-
írásit valamelyik testészükre. Csodás em-
berek ak, akik minden tiszteletet kivívtak
azzal, hogy ilyesmít művelnek. Gondolj
csak bele, ahogy a koncert kezdetén rög-
tön elkezdik részelni a Final VII csatlósok
zenéjét, talán éppen az egyik bossfightről
OTT a helyem egy ilyen koncerten, egyik ke-
zemben fűgáhd Sapporo sörrel vagy Yu-
kiguni kottákkal, a másikkal meg vadul cu-
pólvat!

Antaru
antaru@neuromancer.hu





akad. ... hozták a szokásos szín-
vonal... akad... közöttük kissé tran-
... is...
... látszó hibák. Például ha az okci-
zene, megszűnik a... írja majd a címlet a verszö-
kisebb... vissza... hűségem néjo.
... kisebb... egyes
... kisebb... valamért
... nimalisan k...
ért volt szükség

KOOPERATÍV MÓD

Ez a játékmód szerint egy 2000 éves
megannyira oda a mai ember az étel,
de egy...
...A...
...rendelkezésünkre...
...h...
...leg...
...is...
...szükség, mert bár...
...míni a...
...feladataink vannak...
...direkt úgy terveztek meg...

vieszo

szentén arra a követőre
a Chaoz és a Chaos The-

a idők lejjebb
a Chaos The-

A szelvény
a Chaos The-

nk
a Chaos The-

nk
a Chaos The-

az
a Chaos The-

szertől az árkádossal stílus
a Chaos The-

nk
a Chaos The-

pe
a Chaos The-

versus módok
a Chaos The-

egészítéssel
a Chaos The-

lindán, és online is
a Chaos The-

bal az alkotók által (A
a Chaos The-

partikóban két értelmezni
a Chaos The-

göngy
a Chaos The-

lan vonalát (a pontot),
a Chaos The-

szintén
a Chaos The-

a
a Chaos The-

az a sok
a Chaos The-

Es ezek mellett a PS2-es
a Chaos The-

a
a Chaos The-

hanem
a Chaos The-

már
a Chaos The-

gyog.
a Chaos The-

z az a pár más... a Pando-
 rra Tomorrow-ból. A daktor is
 lettek karoltam, és természetesen most sem
 lottak...

A verszus összes négyen...
 szamitvely, megvárja... system...
 vogy online. (Rémik... mintha a... (LA)
 vogyon birtok. A... ismög... és ebben...
 a... a feladat egyszerű... a karmaker...
 a... szuraknak... és különbség...
 go...
 dig az átlakról... a...
 van sima deachmark... fán...
 zióllónak tartom. A...
 sok állnak a rend... mint Sam Fisher...
 sokkal...
 is. Viszonyl számba... gyér... szón...
 lyek... pl... a küldetésben,
 ...

[illegible]

Lásd 107!	
PS2, XBOX, DS, GC	
grafika:	kiülőő
játszhalóság:	kiülőő
szaualóság:	kiülőő
zene / hang:	kőzepes
hangulat:	kiülőő
<p>PS2</p> <p>1-2 játékos, 1-6 (szedre) analóg irányító émb (379KB) megleő irányító (őalshók) őg 1-1</p> <p>✓ a gép képességelkhez képes kiülőő grafika, szabadab, szabadab játékműdök x bűtött űzerző, hanghalk, prefrikak nő könnő</p>	
grafika:	kiülőő
játszhalóság:	kiülőő
szaualóság:	kiülőő
zene / hang:	jő
hangulat:	kiülőő
<p>XBOX</p> <p>1-2 játékos, headset őd 5.1, 16:9, 11-4) xbox lőre 11-4) szűző link</p> <p>✓ sok helyszínen a legszűző közölő grafika, szabadab játékműd, őtőtes műlődök x prefrikak nő könnő</p>	
XBOX	PS2
9.5 pont	9 pont

HÁBORÚ!

Talán a sors fintara, hogy egy hónappal azután, hogy a Republic Commando cikken leírtam, milyen viszonyban állak a csapat-alapú taktikai FPS-ekkel, megkaptam a stílus következő nagygyűjtő, a **Brothers in Arms**-ot is. Egy percig sem bántakdramáim, olyan komoly elözetes előadásom volt, úgy éreztem, sokkal kapcsolatosabban, hogy mindenkihez szerettem volna minél nyíltabban kiemelni. Úgy gondoltam, hogy akárcsak a háborús filmek esetében, úgy is hasonló témájú játékokban sem nagyon tudnak már újat mutatni a kiadók. A megjelenés előtt egyre gyakrabban lehetett hallani, hogy a készítőik sok szempontból az **Elit** alufalakat vették alapul, ami sokakat nagy örömmel töltött el, ugyanakkor a világhírtörténelm során a csapatok leírta már családunk hasonló adaptációiban. A történelmi alapon nyugvó sztori a 101. Ejtőernyős hadosztály normandiai napjait dolgozza fel a partizánlázlást kezdve egészen haláluk órájáig. A bevezető pálya látna erőteljes izgalmi állapotba kerültem, ugyanis bármint teszünk, csapatunk megismerését, és beállom óráinál, nagyon szerencsés, ha a cselekménytől mentesen képes egy történet bemutatni a kőműves világát. Ezt látszott igazolni, hogy a játék a néhány nappal korábban felirattal indít ezután, magyarul a szög utolsó napjait kell végigjártatnunk, és tudjuk, hogy a végén meghalunk. Demoralizáló! Igen, valóban az, nyilván senki nem szereti, ha előre leolvassuk a csattanót, de arra kérek mindenkit, hogy aggódjon a befejezés miatt. Nem véletlenül hangzik így a játék reklámdokumentuma. Amikor Normandiába érkezünk, katonák voltunk, amikor hazatértünk bajtársak.

BAJTÁRSÁK ÉS VETÉLYTÁRSÁK

Matt Baker őrnagy és csapata egy példán vároja, hogy a partizánlázlást előléphet az ellenfelek vonaluk mögé ugyanazon a terepen. A látnak pilonra láthatjuk, hogy több száz katona és több tucat repülőgép kapta ezt a bizonyára megfizetett, ám mégsem túl hálás feladatot. Gyorsan kell ugrani, mert a németek folyamatosan lövik a gépeket. A katonák mindannyian másképp dolgozhatnak a történetek, van aki hatalmasat rokkant, míg mások szótlanul, maguk elé bámulva ülnek, tekintetük folyóval. Egy dalog közös mindegyikükben, számuknak egy katonával közelebb tartózkodni, és a háborúról csak újágon keresztül értesülni. Nem tehettek. Ugraniuk kell, el is veszünk egymást a francia éjszakában. Itt vehetjük kézbe az irányítást, elsőként meg kell találnunk csapatunk elvesztett fáját: szerencsére mindenki biztonságban ért földet, csak szétszóródott. A felszerelésünk alanyunka szegényes, hogy az első cimborától kell kérnünk egy pistolyt, de később a németektől elszedhetünk komolyabb fegyvereket is.

Hamar észrevevessük, hogy miben különbözik a két legkomolyabb (és egyben legszínvonalasabb) vetélytársától, a Medal of Honor sorozattól és a Call of Duty: Finest Hour-tól a BIA. Talán érdekesebb kúnik az autós játékokból átemelt hasonlat, ugyanakkor igaz: míg előbbiek a háborút erőteljesen arcade játékmennel párosítva mutatják meg, addig a **Brothers** igazi szimuláció. Nem rontanak ránk egyszerre ezren (no jó, néha előfordul, de akkor érezni is fogjuk, hogy abban a szituációban, társaink segítők legyereitől támogatva érezve magunkat az reális szituáció), hogy kikeressük levezdva őket az első kanyar mögött egy egyszerűségi csomag képében már megalkalmazás is szűlt ki a „megváltó”. Föld felett emelkedni lehetőleg lehet egyszerűségi fát, mely egy másodperc alatt bekapható? Ez nem az a játék... Soha nem kellett még FPS-ben ennyire vigyáznunk magunkra, akár egy lövés is végzetes lehet (főleg nehezebb fokozatokon), de ha esetleg csak gyengébb találatot kapunk, azt is magunkkal cipeljük a pálya végéig. A checkpointos mentési rendszer sem könnyíti meg a dalognak, ráadásul ha nem tudjuk végigcsinálni az adott pályát, akkor csak kilépés után el is vesszünk. Ha már alaposan megdöcögve a játék a háborús szimulátor szót használom a jellemzésére, a játék megvizsgálja a mesterséges intelligenciát sem, hiszen abban a pillanatban hiteltelenné válna az egész, ahogy meglátnánk a pusztában ész nélkül felénk rohán ellenfelet. Nem fogjuk meglátni, ugyanis a németek okosok, nem tesszük ilyet. Először fedezkedik, takti-

kusan helyezkednek, nem kezdenek kamikáze akcióba. Úgy viselkednek, ahogy azt elképzeljük, nem szaladgálnak ész nélkül, tudják, hogy nekik is csak egy életük van a világban. Mindez elmondható a csapattagokra is, idővel nem magányos harcosként, hanem társakkal körülvevő fogunk a ellenfeles terepen előrehaladni. Amennyiben egy újabb árat magától leviszonykodik, képesek arra, hogy kiküldjék azokat és hozzának rossz döntéseket. Jellemző, hogy amennyiben elvesztett valamelyik társamat, azt általában annak köszönhetően, hogy hibás utasításokkal láttam el, és hagytam szegényt a halálba rohanni. Magától a tette volna ezt meg... A pozitív képet egy kicsit árnyalja, hogy a PS2 csapattársak a következő pálya elején már újból mosolyognak, azt nyugodtan kihagyhatók volna.

Mint a csapat alapú FPS-ek mindegyikében, itt is kiadhatunk utasításokat az embereinknek, akik ezt legjobban képeskedveink színtől követni is fogják. Nem bonyolítottuk túl a rendszert, az igazán szükséges parancsok kiadására akár menet közben is lesz lehetőségünk. A katonákat egy adott helyre küldhetjük, megparancsolhatjuk, hogy közeledjenek felénk vagy közeledjenek ki a támadásunk meg, beküldhetjük őket fedezékbe, kérhetjük, hogy kövessenek – magyarul mindent meg tudunk tenni, amit parancsnokként elvárunk tőlük.

CSAPATMUNKÁK

Taktikázás – ez mindenek az alapja. Itt nem lehet ész nélkül előremenni, mert nem fogunk feléleszteni minket, mint a Republic Commando-ban. Már a második pályán megismerkedünk a taktikai alapokkal, melyek a későbbiek során is nagyon jól alkalmazhatók lesznek. Rendszeresítünk áll egy taktikai térkép, melyen felülvezetből vizsgálhatjuk meg a közelünkben elhelyezkedő objektumokat és személyeket. Arra készítek meg vissza fogjuk térni, hogy az mennyivel könnyebbé teszi a játékmenetet, most csak annyit jegyzünk meg, hogy ennek segítségével reméljük meg tudjuk tervezni előre a cselekedeteinket. A hatékony hadviselés szempontjából egy valós harci szituációban is gyakran alkalmazott taktika, az „oldalról megkerülés” lesz segítségünk. Ennek lényege, hogy míg embereink folyamatosan küzdelmet folytatnak az ellenfelet, addig mi a környező tereptárgyakat felhasználva, megpróbálunk takarásban a hátuk mögé (vagy legalábbis az oldalukba) kerülni, és lelőni őket. Ehhez persze türelem kell, gyakran sokáig kell várni a megfelelő pillanatra, azonban a pályaszervezők munkáját nagyra értékeltem, ugyanis a legtöbb szokatlan úgy lett kialakítva, hogy ha jól körbenézünk, találok megfelelő lehetőséget a megkerülésre. Vigyázzunk, ha sokat csináljuk, függők leszünk, és az egész játékot ennek a taktikának a alkalmazásával akarjuk majd végigvinni. Ez persze nem gond, nem véletlenül dolgoztak ezt ki ennyire precízen, a készítőnek is volt a célja.

SEGÍTSÉG, ÚJÍTÁS, VAGY EGYSZERŰEN CSAK LÁMA MÉR?

A szimulációhoz hozzátartozik a kellő nehézség is, hiszen az életben sem lehet könnyű megállni a helyünket háborús szituációban. Négy



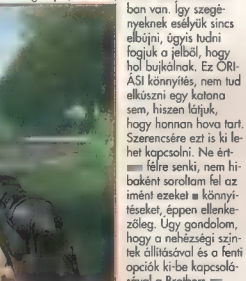


nehézségi szint van, ezek érzésem szerint elég jól be lettek löve, bárki megtalálhatja a képességeinek megfelelőit. Ha ez mégis kevés (egészen pontosan: sok) lenne, akkor több könnyítési lehetőség is rendelkezésünkre áll. A fent már említett találatok nézet az egyik ilyen, bármennyire is üdönös a használata, én egy idő után soha nem használtam, mert folyamatosan az az érzésem volt, hogy csokak vele. A szabad szemmel még nem látható, de a közelben megbúvó ellenfelek ugyanis rajta vannak a térképen, így jogszabályon kívül járunk a használattal. Alapból a célkereszt sincs bekapcsolva, egyes történetek szerint a katonák előtt sem be volt a második világháborúban ilyen, mi miért is használták? Megnyugtatók mindenképp, aki nem tud megenni nélküle, az bekapcsolhatja az opciók között, de sokkal realitásos, ha bekapcsolunk puskánk csővére, és úgy célzunk. Ilyenkor a fegyver végén lévő célzómba segít, és a pontos célzásnak köszönhetően kicsit közelebből vehetjük szemügyre az előttünk lévő területet.

A könnyű55 funkciók felsorolásából nem hagyhatjuk ki az egyik legnagyobb újításnak beharangozott „suppression” mércét sem. Ennek le-



nyege, hogy minden ellenséges katona feje fölött van egy karika, melynek színe attól függően változik, hogy mennyire tartjuk erős tűz alatt. Persen világít, amennyiben még nagyon békés, ilyenkor alig-alig húzódik fedezékbe, nem érzik, hogy veszély leselkedik rá, azonban az első szorozatok után elkezd szürkülni, és amikor teljesen átszineződött, már csak ritkán fog visszalépni, inkább a fedezék biztonságát választja. Az első reakción ezzel kapcsolatban az volt, hogy kicsoda noszgersz ötlet, gondolatban már dicsértem is érte a Gearbox programozóit, hiszen noszgersz új taktikai lehetőségeket nyit meg a funkció. Aztán egyre jobban elkezdett zavarni a kis kör, ugyanis tereptárgyakkal föglőttel mindig látható, akkor is, ha az ellenfél táborában van, így szegénynek esélyük sincs elbújni, ugyanis tudni fogjuk a jébből, hogy hol bujkálnak. Ez Olt-ASI könnyítés, nem tud elküszni egy katona sem, hiszen látjuk, hogy honnan hova tart. Szerencsére ezt is ki lehet kapcsolni. Ne ént-... félre senki, nem bujkálnak soha, az imént ezeket a könnyítéseket, éppen ellenkezőleg. Ugy gondolom, hogy a nehézségi szintek állításával és a fenti opciók ki-be kapcsolásával a Brothers is



gurulható játék, amivel valójában találkoztam, kicsit kevés és háborús veteránok egyaránt élvezhetik fogja találni.

A CSATATÉREN

A BIA legnagyobb előnye azonban mégsem a fent már említett pozitívumok valamelyike, hanem a nagybetűs HANGULAT. Aki a non-stop akcióra bukk, az fog sok örömet találni a játékban. Itt néha két ellenséges katona elintézése is percek



vesz igénybe (persze ennek az ellenkezőjével is találkozhatunk, amikor géppuskával rövid idő alatt sok németet kell elintézniük, de nem az ellenség, bujkálnak kell, kiismerem a szemből- lők viselkedését és folyamatosan foglalkozni a csapatunkkal. Az események is a valós történeteket igyekeznek követni, így a feladatok is megfelelően összetettek, nem csak A pontból B-be kell eljutni az ellenfél kiválasztásával, hanem mindig kapunk valami pluszfeladatot, ami folyamatosan fenntartja az érdeklődésünket, és hibba vágunk az egyjátékos móddal nagyjából nyolc óra alatt, meg mindig ott vannak a multiplayer lehetőségek. Ez utóbbi szerencsére egyik verzióból sem hiányzik, és jó [8] Ubi Soft-on szokás szerint nem a hagyományosnak számító Deathmatch vagy Capture the Flag játékmódokat takarja, hanem egy nagyon érdekes kooperatív lehetőséget. A két szembőlálló csapat céljai ellentétesek: míg az egyik kap egy feladatot, a másiknak meg kell akadályoznia ennek végrehajtását. Egyszerre kellő vagy négy játékos vehet részt ebben, a csapat többi részét a gép irányítja egészen addig, amíg meg nem halunk, ilyenkor átveszik egy másik katona szerepét. Nagyon jól látók a Gearboxnál, hogy a „jóutk” halomra egymással is erődben enél a játéknál nem mútikid, és tökéletesen megtalálják azt a multis játékmódot, ami élvezeti értékben jól (ha nem jobban) helyettesíti ezt.

KÜLÖNBSEGEK

Mindenki eldöntheti maga, hogy szereti-e azt, ha egy több platformra megjelenő játék szinte egy az egyben megegyezik minden gépen. A pályák felépítése, a küldetések, a mesterséges intelligencia – mind azonos itt is. Az egyetlen terület, ahol egyértelműen sikerül különbséget felfedeznem, a grafikai kivételések. Míg a PS2 verzió néha színtelennek, ellentétben és – valójuk be – helyenként csúnyáskodnak tűnik, addig Xbox-on egy sokkal jobban a helyzet: pl. a víz úgy csillog, ahogy kell és a színek is sokkal realitásosabbak. Nem esnek kétségbe a Sony gépek tulajdonosai se, szó nincs arról, hogy rossz lenne az összehasonlítás, csupán a másik platform nyújt többet. Ennek, és csakis ennek köszönhető a fel pontos eltérés a végső pontszámban (a grafikai

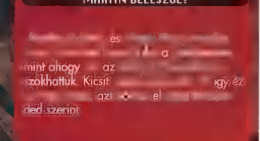
ugyanakkor mindkét helyen jónak titulálom, az egyik mondjuk négyes alá, a másik négyötöd, framerate problémák esetén néha előfordulhat itt is, ott is, úgy gondolom, hogy mindkét gép tulajdonosai csak jól jöhetnek a BIA megvásárlásával. Olyan programok kaphatnak, amely egyértelműen rendelkezik bizonyos hibákkal, mégis nagyon egyedi alkotás. Igazi gyöngyszem több szempontból is, hiszem, hogy a cikkeket végigolvasóknak még egyszer le kell írnom ezeket, teljesen egyértelmű, hogy mely területeken emelkedik ki a mai kuckójátékok sorából. Egy kicsit lehetett volna hosszabb (mondjuk vagy 30-40 órával), akkor beirta volna magát a játékok nagy történelemkönyvébe. Így csak egy nagyon jó játék, amivel mindenkinek játszania kell, akit lázba hoz a téma.

Vego

XBOX



MARTIN BELESZŐLI



UBISOFT GEARBOX	
PS2	
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Kiűző
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Kiűző
PS2	
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Kiűző
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Kiűző
XBOX	
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Jó
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Kiűző
1-4 Játékos, 100% teljesítmény, 100% kompatibilitás	Kiűző



Auccok eltérő
 felhúró- és al- eszközökkel
 en az egész o
 viszont drasztikus mértékben A
 crack összecsapásokkor jön A
 segítség! Iak soha lesz a célja: mo-
 dulni viszont
 gyorsaságot tesz lehelővé, míg Supe
 csak cirkuszi az ecslay
 A az emlelt
 láros merik ha az ember



angetegés mellőzése, az
 mint bealkalmatlanok felhasználása, a
 effektus – lori
 tal – átvétel
 gyatra mino-
 gyes. Pozitívumként
 drog használata alatt látható
 szin – átvétel
 halálával a crack
 halálsem létezésével az ecstasy
 dekes víziók
 mig az
 jócska változik.
 A marék
 zenét is, mely remélhetőleg
 rofor is
 19,95 dollár
 kompozíciók
 a Ravasz, az
 egy és a két
 kulcs
 eskabál
 is
 nem
 mely elemében
 Down
 zúzós
 szőz és a
 A
 relative
 szinten
 ki
 nívó
 a
 love,ence,
 Michael
 kőzet
 telt

után
GTA klónba a
tűt az első sokkoló va
árpukaszló al
a drogok mint hiszen
nélkül. nem
gyok a kórosok, az éven
kénti most az éven
gy a
s a hibákat k
et

MIDWAY / POINT OF VIEW

P52. XBOX

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szatatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

862

1 Játékos, dpi 11
memóriakártya 32GB
analog irányító (dual shock)

XBON

1 Jatekos, 2000

- ✓ remek atmoszféra, kellemes küldetések
- ✓ rendkívül jó grafika és várostervezés

5.5 pont

alatt a 2002-es State of the Union mo-
narchia, amelyik NAR...
mon **ronda mint a bűn**, az emle-
ad...
le kell adni, a... viszont
említett
rálész az azt...
...
...

CASINO

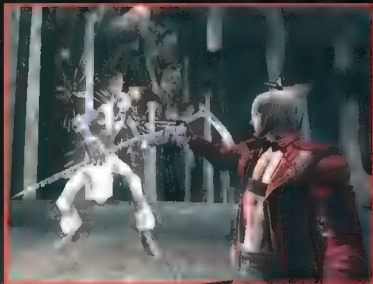
Egy sokkal inkább bírányok által irányított gazdaság, mint az a liberálisabb, azaz a szocializmus által irányított gazdaság, csatlakozhat sokkal inkább az európai gazdasági közösséghez való. Ezért a szocializmusnak nem szabadna kivételezett jogot élveznie.



Össze-
tett a fejlesztési
rendszer, és
és má-
szerep kell,
jusson neki, hisz
más
mint...

**ÜTNI,
VÁGNI!**

Visszatérve egy dolgot erejéig a vörös orbokhoz, hogy a fegyverek használata során is a szexuális



ugy is hasonlóan az
a fegyvereknek
az előrehaladással
már sokat
lomize
a korábbi
minél többre szert tenn
beléjük,
abban a
mintegy



tunk
azán a
ügy a hál-
só felunkat, hogy csak
ügy
nem feltétlen
nem
nem
mert nem tuduk az
deklaráció a
allatt a honlapunkon a
szert,
nagy munka
adott
nem a
más hátra mint a



ÉS LŐN VILÁGOSSÁG

Csak a CAPCOM-nak
 de a harmadik rész a szoro-
 vízválasztó szokott
 is kell, legyen. A nagyszerű kezdé-
 általában követi, mi a
 son ak szokott
 dalni az, hogy lesz egy-egy a
 cim, Bóron
 g első feljete és a dik
 elsőprő az két egy
 olvázó verbeli azokat a ja-
 pánok a sem a



hosszra
ya és hogy lucami
tilkos letelezésre
egy össze-
odással kiszámolva
csak egy
nyalattól kezdve, azaz a határ-
nál - mint a titkár E. L. L. mag - nem
hosszabb, hanem
nem akkora, mint a határ-
vonatban van a határ-
szakszék, a határ-
vonat között van a határ-
vonat között, nem a határ-
vonat között, nem a határ-
vonat között, emeli
fel a határ-
vonat között, emeli

[illegible]

DEVIL MAY CRY 3

1. 4. 4. 4. 4

nyelvi	10
szabvány	10
zene	10
nyelvi	10

Jateko

g. *Staphylococcus aureus* (the *pyoderma* of *Staphylococcus aureus*)

8 月 11 日



Mindig, amikor hozzavessz egy új RPG-t, akkor különös izgalommal veszem rajtam erőt. Mindez hatványozottan igaz, ha épp egy klasszikus rajzolt manga, hogy úgy mondjam 2D-s szerepjáték a teszt tárgya, mint a **Shining Tears**. Erős vonzódásom ezekhez a játékok még SNES-es időkre vezethető vissza, így ezek az anyagok az aktuári idők élményét (retro) igyekeznek visszacsinálni, legelőször ez az érzésem. A retróval kapcsolatban

jóban ki lesznek téve a világ szemétségeinek. A nosztalgia nekem a másik fele abban rejlik, hogy régebbi játékoknak igenis jobb íze volt, mint ma, amikor – újabb kézhely – fő cél, hogy eladjanak egy terméket, azaz egy játékot. Kisit talán elnagyolodtam az eredeti témától, de csak azért, hogy mindeztől megértessem, miért szerejték, mi illt az 576 Konzolnál a régi, főleg ugye 2D-s rajzolt anyagokat. Ezért örülünk egy új Metal Slugnak és ezért borzadunk el, ha az halik, hogy át akarják tenni 3D-be. És bizony ez volt ez oka, hogy örültem, amikor megjelent a **Shining Tears**, mivel ritka szépen megrajzolták a Sega programozói, mely miatt egyből eszembe jutottak a fentebb gondolatok, még úgy is, ha maga ST sikerülhetett volna jobban is. Talán csodálkozhattunk, hogy a Sega nevéhez

hős kísélet – és persze az sem, hanem került a folyóba. Elvagy dokkhoz, Pioshoz viszi Xiont, ahol segítenek neki részben rendbe jönni, mivel az emlékeztet nem nyeri vissza teljesen. Az egyetlen ismertető így korábbi életemből két darab: titokzatos gyűrű, melyről több dolog is kiderül. Rögön az első, hogy az egyiket képtelen Xi – mi lezuhan az újra, míg a másik, hogy ember feletti hatalommal ruházta fel használatát – a gyűrűs dolog



eredete gondolat nem szorult magyarázatra. Mint később kiderül a **Twin Dragon Rings**-ről van szó, mely ebben a világban legendás híművő. A két gyűrű közül az egyiket Xion használja, a másikat, az erejét átengedve az épp aktuális társának, mely rendkívül hasznos lesz a sztori során. És mi lesz a cél? Az eddig elmondottak talán kiadhatók. Fel kell láznunk Xion mellét, és rá kell jönnünk a gyűrűk titkára. Persze ezekben rengeteg kalandot kell teljesíteni.

KALANDOK

Az utolsó mondat, szó szerint értendő. A ST játékmennetét tekintve kissé eltérőbb, mint mondjuk a **Final Fantasy** sorozat, inkább a **Square Legend of**... sorozatára emlékeztet. Tehát adott a sztori fő vonala, de ahhoz, hogy azon előbbre jussunk kisebb feladatokkal kell megcsinálni. Ez rendszerint úgy néz ki, hogy beszélünk valakivel, aki elmondja gondjait és baját, majd megkér, hogy menjünk



azonban érdemes pár dolgot tisztáznunk, melyet úgy látom sokan nem értenek. Saha nem szabad elfelejtenünk, hogy amikor retróról beszélünk akkor gyakorlatilag nem teszünk mást, mint a nosztalgia által megszűnt múltat dicsérjük, illetve kívánni vissza. Ha igazán bele gondolunk, ilyenkor nem is adott kor játéka (vagy bármi más) akarjuk visszahozni, hanem azt az érzést, amikor még gyerekek voltunk, és minden játékot kissé naivan, de annál lelkesebben fogadtunk. Nézezték csak meg, mi történt a PS1-gyel és az általa képviselt évekkel! Egyre jobban szűkül az emlékeztünkben, és lassan már retróról még nem is, de nosztalgiairól már beszélhetünk vele kapcsolatban, pedig csak 2-3 éve ment el a gép. Nekem ez a masina mindig is a szakközépiskolai időket fogja jelenteni, amikor még az életbenem a legnagyobb problémám az volt, hogy legyőzzöm-e a Ruby Weapont vagy nem, vagy hogy sikerül-e a **Soul Blade** / **Tekken** párosban levenni a hoveket, esetleg a soron következő játékos buli a 6 fős **Micro Machines** partiban hogyan sikerül teljesíteni. Bárcaak ma is ilyen dolgok gyötörnek a lelki világomat, mint akkor, amikor csak és kizárólag ezek léteztek számomra! Kézhely, de igaz, nem lehetünk fiatalabbnak, gyerekek meg végképp nem maradhatnak, talán csak lélekben, bár akik megmaradnak gyerekek, azok mindig, sokkal

kérhető a program, de cég főleg régebben már lerakott az asztalra egy **Phantasy Star** sorozatot. Számomra öröm, hogy újra RPG gyártásra adták a fejüket. Csak azt sajnálom, hogy a játék nem lett olyan jó, mint amilyen lehetett volna.

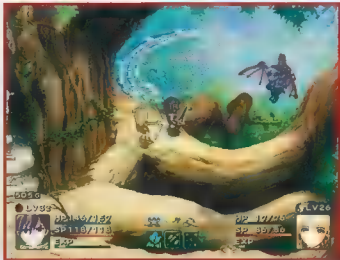
KÉT GYŰRŰ MIND FELETT

Itt van mindjárt a sztori. Érdekes és jó, de inkább csak a ma született bárányokra fog igazán maradóan hatást gyakorolni. Hogy ezzel mire gondolok? Hát arra, hogy a történet tulajdonképpen manapság igen népszerű, ezért aztán már-már elcsépelet elemekből táplálkozik, ergo nélküli az eredetiséget. Egy hatalmas fantasy világba kalauzol el minket a **Shining Tears**, mely komplex mindeztől egyből felkeltette az érdeklődésemet. A kirándulást egy órási városban kezdjük. A sztori egyik főszereplője, Elwyn, egy szép napon egy fűt talal a folyóparton. A srác nevének – Xion – kívül semmit nem tud korábbi életéről – az önműzős



el egy bizonyos helyre. Ebben az esetben nem mi magunknak kell megtenni az utat az éppen aktuális célpontig, hanem rendszerint beszélünk valaki-vel (pld. Pios), aki egyből „teleportál” minket az adott helyre. Itt az az tisztelet, minimum fizetnie harcolni kell egy daron, egészen a végéig megvárni, vagy megoldásig. Ezekből az alkalomokból az- tén egyre többet megduhatunk is fő történetből és magáról az egész világról is.

Borcolgassuk egy kicsit a har- colt, hisz minden RPG-nél ez is legfontosabb. Xionon kívül még egy harcra vesz részt a küzdelemben, ami egyébként folyamatosan fog menni, nem körö- ként. Ezért is emlékeztet engem a játék a Legend of... sorozatra. Társunkat egyébként a gép fogja irányítani, bár utasításokat mi is adhatunk neki, például az R1-gyel vázlatosra bírhatjuk. Amúgy mi a Körrel üthetünk, az analógok mozgáshá- tunk. Elég pergő lett a harc, ami kifejezetten él- veztem. Ha Sionet nyomunk egy látszólag kicsi, ám mégis nagyon menőbe léphetünk, ahol az Iems, Link és Single Skill, valamint Sytem szavak fogad- nak. A legelső tárgyakat takarja. Erre csak azért



tértek ki külön, mert ha kiválasztunk egy tárgyat, az akkor bekerül a Inventory, így harc köz- ben a Nygzzel használhatjuk. Ugyanide vá- laszthatjuk ki a vázlatosainkat is. Ezek közül a Link a társunk mágiai, míg a Single a sajátainkat takarja. Válasszunk egy nekünk tetsző hasznosat és az is a tárgy mellé kerül az Inventory-ba. Hogy ép melyik tárgyat vagy vázlatosot akarjuk hasz- nálni, az a D-paddal dönthetjük el. Egy-egy ellenfél likvidálását a szokásos pénz, tárgy, exp triumvirátus köpi, az első tehát össze is kell szedni. Szintlépések után is kopunk értékes



ellenére. Most jön azonban a bizonyos del Röviden kifej- telt két mellékletet lehet önteni a problémákat: kicsi és las- sú. Bővebben ez azt jelenti,

hogy hiába a jó grafika, ha egyszer a karakterek rendkívül aprók. Komolyan mondom, még SNES-en is látnom nagyobb szereplőket. En azt szeretem, ha egy ilyen jé- tékban szép nagy karakterek szerepelnek, jó animációval. Itt azonban minden olyan kicsi. Talán azért, mert a játékban nagyon éles a kép, tehát magas a felbontás, emiatt viszont össze- mentek a szereplők. Ezt kímásztja alá, hogy a párbázódeknél a feliratok is igen apró betűvel szerepelnek, szinte alig olvashatók. Ez főleg azért zavaró, mert a játék még egy RPG-hez mérten is hajlamos a rengeteg dumára. Ezzel kapcsolatban még egy külön kérdés is felmerül bennem, mely a szinten hiánya miatt fogal- mazott meg.

A másik baj a ST lassúsága. A városokban egyszerűen lassított felvétel módjára mozgálhat- tunk, és ezen még a futás (L2) sem segít. Tu- dom, hogy egy ilyen játéknál az nem esik akkor latba, mint mondjuk egy veresésgéprognál, de mégis roppant idegesítő volt. Főleg annak fé- nyében, hogy a harcoknál a probléma nem je- lentkezik, nagyjából kielégítő sebességgel megy is küzdelem, de ami a városokban van! Nem is értem, pedig NTSC változatot teszteltem, vajon milyen lesz a PAL – ha lesz. Ezek voltak tehát a fő benyomások a játék- alott, ebből vonjunk akkor valami végkövet- zést.

dig minden összelevője szímmel, mégsem tudt- igazán megfogni. Hiába a gyönyörű kézzel raj- zolt – sőt szerintem néha festett – grafika, a ki- dolgozott komplex fantasy világ, a kellemes tör- téttel, no meg persze a szép muzsikák melyek jöttek alól szólnak, hiányzik valami, ami miatt igazán megfogott volna. Van ez így néha. Arra jöttem rá, hogy a Shining Tears egy tipikus o- lyan játék, mely egy igen szűk rétegnek ké- szült. Azoknak a megszólalt RPG-seknek, akik hibák és bosszantó dolgok ellenére is haj- landók megszerezni és nyomni vele. És is csak annak ajánlom, aki túl tudja magát tenni, a lassúságon és a felsorolt hibáin. Ugy látszik, hogy sajnos nekem nem sikerült túl lépnem eze- ken. Ha túl leszed magad a problémákon egy feltehetően szórakoztató és hangulatos, de am- legfontosabb szép anyag kerül a kezedbe. Ha azonban kritikusabb típus vagy, akkor keress más RPG fronton, a választék bőséges.

Veres Miki
veresmiki@576.hu



MARTIN BELESZLI

Pedig annyira jópofák a képei – jó, mond- ki azokan nem látszik a mozgás sebessé- ge...]

dolgot, ez pedig nem más, mint a Skill Point. Ha belepünk a menübe – nem harc közben, hanem beküldés- ben –, akkor a Status képernyő in- tulmányozhatjuk a különböző klaj- donainkat. Itt láthatjuk, az ügy- nevezett Skill Pointot is, melyet el- oszthatunk ezen értékek között, nö- velve azokat. Ezekből fejleszthetjük erőnket, Hp-ot, de még a vázlatos- taktikát és speciálisat is. Ugyanakkor lehet cuccokat felszerelni emberin- ket (Equip). Egyébként ezeket is le- het fejleszteni, de ezt csak a kavics- nál – ha van hozzá alapanyagunk –, persze újít is vehetünk. Lesznek olyan tárgyak, melyekről semmit nem tudunk, ezeket ki kell elemezni.

Ha többet és részletesebben akarunk megdu- dni ezekkel a dolgokról, akkor érdemes Törtézetet be- szélni a városban, ő ellégesítő aprólékosan, már- már szájbarágósan megmond mindent!

BENYOMÁSOK

Tulajdonképpen is így felhívóval probléma- mentesnek tűnik. A grafika annyira szép, hogy komolyan kellemes a szemnek nézni, a játékm- net jó és a sztori is kielégítő az elcséppelt dolgok

ÉRTÉKELÉS

Bevallom, most egy kellemetlen helyzetbe ke- rültem. Alapjában véve szimpatisz játéknak tartom a ST-át, és tetszett is valamennyire, is- tan igazából azonban nekem most nem jött be. Pe-

SHINING TEARS

SEGA

MÁS VERZIÓ: JILININ NINCS

gyönyörű: 10
játékszabvány: 10
szórakoztatás: 10
zene / hang: 10
hangulat: 10

1-2 játékos

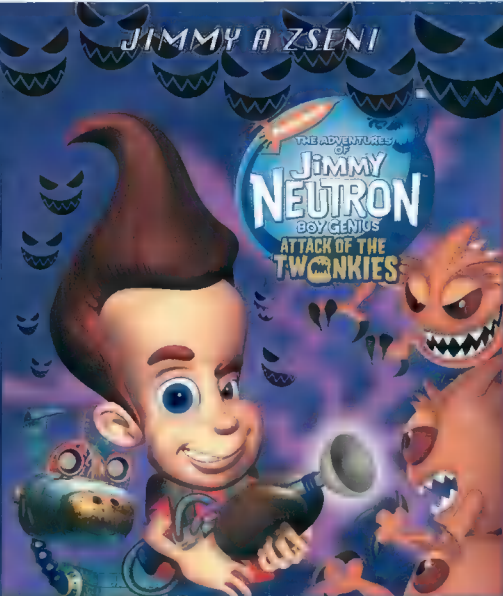
memóriakártya Bm

analóg rúd (dual shock)

✓ szép és egész kellemes néha
x túl lassú, apró karakterek

6 pont

B evallom: elkerült a Nickelo
az
g sít részt. Nem
tudtam eld f y g fcs Salva
dlnaból nven rohások lár
nem
is, mely botafélésekor a
is
nem csak
itt Ehhez ki
normálisnak
nem itt sem
egy ggy a kő
all al azán
ára után a al
nem Ratchet 2
viszont g
most ismerkedik a videójátékok
akar, ami
választás.
a
región
rám
de ne
a történetet
nézzük először magát
nem lehet



A-t stuff nagyon ne
nem nagy
a siker
odogolással. az első de
a továbbiakban nem érezzük azt, a
terveztek elejétől
direkt szívcssc k le
ezáltal a mint
itt a közben
gál játszik a h
k k k akik JM sk
mát ismerkedni a mi
nem mert nagyon jól
egykes En tud
kedvellem az any. jol. Pei k magun
ogy akik a
gyerekes, és igazuk
esz nem a vérk feladatokkal
színteken nézheted A
a start
például abba és
után kész a
ki tudtam menni a szobából.
vállozással a öletessé te
szí a
Ami a felszett, ille
nek a
do tökélet n
a
sincs a motor
ill a kicsit
akad ren
a csőre ez nem
ósági
Természetesen a
s kroniz
kel
anyaa mindent
mon ról. a jól játs
ig
a szórakozást
veléknék
resnik 76.hu



re re meteor
a
Földet mindenféle
Földre kerülnek on
a
Természe
Jimmy zseni
a me
a lényeket.
A
le
tuloi



Természetesen a
s kroniz
kel
anyaa mindent
mon ról. a jól játs
ig
a szórakozást
veléknék
resnik 76.hu

MARTIN BELESZÓL!

Sajnos számomra inkább ijesztő, mint mókás Jimmy Neutron külseje, és arról is meg vagyok győződve, hogy minden játékos, minden ember EGYBŐL a legjobbat akarja magának, ergo nem úgy megy be a balba, hogy „kezdő vagyok, kéne egy közepeszerű platformjáték”, hanem úgy, hogy „ide nekem a legmenőbbet”. Az meg nem a Jimmy.

ya kisebb al kre van tal
gy egy
kell pontosan nem sok
több nem kell hanem
is
három aszlanak
- ebbe a
Ha az egyik
összeszedt három
akkor rá
és X-ei

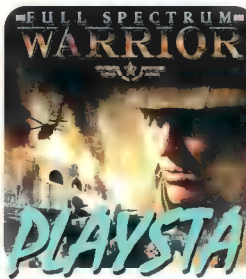
menüben és ott találsz
a
gyűjteményi előlívható
a
különböző és hasznos lá
rögtön használnod
nem csak vannak a
váltakoztatásból a
kint

JIMMY NEUTRON BOY GENIUS
ATTACK OF THE TWONKIES

THQ	MÁS VERZIÓ: X, GBA
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavathatóság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakárta 8mb (181KB)
analog irányító (dual shock)
✓ kellemesen játszható és sok sikerélményt nyújt
x a profi platformereknek túl könnyű és egyszerű

6.5 pont



PLAYSTATION 2 LETÁR

FULL SPECTRUM WARRIOR

A Full Spectrum Warrior igazan olyan, hogy egy kicsit megkeve, de egyáltalán nem megítéve érkezett meg a PlayStation 2 tulajdonosok körébe, hiszen modern taktikai kommandó játékokkal szembe állítják a modern taktikai kommandó játékok rangját. Az onyagi X-en is szép köröket futtat, és ugye a sikere bizony megvan az esély a PlayStationon is, legalábbis amíg meg nem érkezik a Conliff sorozat harmadik, szembe a nemzetközi terrorizmus hadakozó részén. Akci bőségen is érdekel a FSW, ak az Xboxos porfaját a tavalyi év legcsúszott szórakoztatásának egy igen részletes tesztet – az azóta franchisban – települt Sileto találat. A játék – bár a játékos a X-es változat, de utána érdeklődően – nagyjából meggyeznek mindkét katonának, mind grafikában, mind irányításban, mind pedig a küldetésben. A feladatok egy – csak a képzésben létező – arab diktatórikus ország vezetőinek kilátásában, és a demokrácia elleni támadások elveit szűk körben elterjesztés, amihez egyszer kétszer esztendő hátraváztor négyes eldőlhet kapunk, azt megfoghatva egy kis légi csapással. Mivel a grafika egész



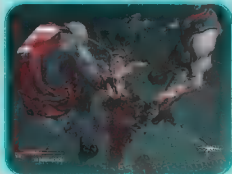
patos, a taktikai lehetőségek, a különböző nehézségi szintek közötti különbség változatosság, akik rájárnak a modern valóságos harci helyzetekről, azok mindent megtalálnak ebben a játékban. Csak egy kivételként találom a gámbórn, mérőzést a játékrendszert, a MOUT-ot. Nekem egyszeri játékunkon ugyanis nem tesztelt, hogy csak különféle ikonok jöhetnek csúsztatásával, lehet a csapatokat irányítani, vagy manuálisan egy figurát a küldetés irányítását. Ez nekem már alapból elvett a későbbi irányítások, meg akkor is, ha különleges kidolgozott a rendszer, és sokféle parancsot adhatnak egy-egy katonának. A katonák közötti kedvűt igazán beérkethetnek volna egy lebutított hagyományos irányítási rendszerrel is. Ettől függetlenül a játék jó (hogy állítsuk rövid), és még online is lehetjük egymást vele. Ja, és az extrákban látható Destroy All Human névre hallgató UFO's játékok nagyon szórakoztatók, és tesztelt is, hogy mennyire



MÁS VERZIÓ: X

COLD FEAR

Minden statisztika, táblázat, adathalmaz és lista ahiyának találati épp a múlt hónapban olvashattunk a játék Xboxos verziójáról egy elég kimerítő tesztet. A Cold Fear survivor horror, amelyen Resident Evil kópisszát, de emiatt ne legyenek előítéleteink, és rémálomként lesz utóbbiak majd a játék végigjárásához után amolyan lesznek). A game ugyanis igen jól sikerült, kellemes, és ami a legfontosabb: nagyon hangulatos, atmoszférikus darab. A történetbe túlságosan nem szeretnék beleegyezni, ahhoz egyáltalán nem jöhettem elgelet a játékkal, hiszen én csak másfél órát kalószoltam a hatalmas tankhoz felédzelen. A grafika meglehetősen zűrös, főleg ha azt nézzük, hogy milyen sokféle különböző effektussal is színesítik azt, nagyon tetszett például, hogy az elején mi és a kamera is együtt mozog a hullámok keltette himnuszokkal, plusz a emberként még csúszkál is, miközben zuhog az eső és csordogálnak az esőcseppek a kamerán. A figurákat változó külsőnézetből



látjuk, de a hátterek sosem előre rendelték, hanem sok-sok poligon alkotja az az igen részletes környezetet. A célzás a full echte Resident Evil 4, ebben a játékban is, amikor célunk bezoomol magunk-mellénk a vállunkhoz a kamera. Ami kicsit különlegesebb teszi, hogy ebben a játékban végre lehet MENET KÖZBEN IS CÉLOZNI ÉS LÖNII! A játékban sok-sok Resident feltáratlan katonák vissza, a zombikkal a szörnyekkel kedve egészen a különféle dokumentumok gyűjteményeig. Valójában, hogy a Cold Fear sosem lesz igazán klasszikus játék, de ettől függetlenül elég hangulatos (a készítőik sokféle félelem- és feszültségkeltő effektust használtak a játék során), és a horror fanoknak (már aki Resident féle tőlük haragot kamolja), kötelező darab az Outbreak 2-tal.



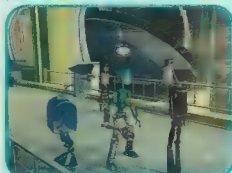
MÁS VERZIÓ: X

ROBOTS

A Robots is egy friss játék, amiről akár mulattást is készíthetünk volna a legutóbbi szombatban, ha megérkezett volna időben a PS2-es változat is, de az később, így a múlt hónapban olvashattunk az Xbox-os tesztet, most pedig itt a letöltés elvárásunk meg arról, hogy a játék PS2-re is megjelent. A Robots az a című animációs mozifilm játékosjáték, amit egyelőre még a valódi film megérte, így világosan nem akarok elcsúszni, hogy miről is szól a játék. A lényegében egy minden lépésben kalandi robotok köré – ez mondjuk önmagában is elgondolkodtató: robot hű, robot lány, robot gyerek, robot szex, helyfeg van már ilyen – aki szerette megfigyelni a számítógépes játékot, azt nem túl hosszú, ám annál kalandosabb utazásra szánja el magát. A játékos sűrű, hogy a kisebb (6-10 éves) korosztály számára meg, azok közül is a nagyobbik, minden animációs film megérte rész-halmazát, illetve azokat, akiknek a gonosz varázslatos apukája, nagyobb testvére, egyébként talán többé már a filmre a netre. A lefordított kezdetben nem egyszerűen, és hogy mi tudunk elvárni, meg mórakodni széleskörűt anyák és csokorok a játék mellett a haladást irányít, és így hozzájárul a game előre haladást, ami lesz meg bonyolító a játékmunka, ezért a kisebbek, hogy akiknek nincs idejük és energiájuk Donkey 64 komplexitás játé



kokra, azért annyira a foglalkozással szórakozni, mint azt a múlt hét szombat elvárhatók. A játék stílus egyáltalán meglehetősen gyűjtögető, amiben másokkal is gyűjtögetni fogunk, plusz még szórakoztatunk, kedvelünk, és különféle logikai feladatokkal is megdolgoztunk, hogy aztán a begyűjtött cuccainkat tipikusan magunkkal. A grafika három hajszálal csúnyább, mint az X-es, kártyálat vizuál minket, hogy a videók pengéket, szellemes, DVD minőségű. Egyébként, ha már a témáról beszélünk a Harry Potter játékokban is sokat láttam, mint az előre gondolt az ember, és a Lemony Snitchben is nem egyszeri platform nézet van olyan zenitálom megkeverve, hogy számomra a tavalyi év egyik legnagyobb pozitív csalódása volt, úgyhogy mita láttam ezeket a játékokat – a csapom által végigjárva –, sokkal pozitívabban állak az előre játékokhoz. Martin megértem a Blue Submarine-t, majd leírtam a Dreamcast verzióval játszani szeretnék is né a végé (Még jobban megcserté? Martin)



MÁS VERZIÓ: X, DS, GC, GBA

PROJECT SNOWBLIND

Ha Project Snowblind valóban egy utolsó ánévezett Deus Ex game lenne, akkor azt kell, hogy mondjam, egész jól sikerült, hiszen volt szerezni az előző PS2-es, és annak Xbox-os folytatásához is, és főleg a PS2-es Deus Ex-hoz képest szembeállt a fejlődés. En utóbbi játéktérmi hangulata és grafikai FPS-i Dreamcaston láttam, úgyhogy nem is nagyon lepődtem meg, amikor elindítottam a stúfiot, és a szokásos szablonos PS2-es textúrákkal és élrécsékkel találkoztam (ne felejtsem el majd megjátszani a X-es verziót). Abban a játékban, ami egyébként a jövőben játszódó háborús FPS, és amiben egy halottaitól feltámasztott cyborg katonát fogunk irányítani. Az látszik a játékon, hogy foglalkoztak vele, hiszen igényes a környezet, tényleg elég háborús a fillogie, sokszor alakulnak ki tömegjelentek, akik mindenki azt mindenkit, van jó néhány fegyver, és elég gyors is a mozgástér: folyamatos és sosem lassul be. Szeretem egy játékban az olyan apró momentumokat is, mint például



ul, amikor a Project Snowblindban úresjáróban az emberünk ellazgatóban a csuklóját vagy a kezét. Mégis valahogy így a Killzone után végig olyan érzésem volt, hogy azért ezt meg lehetett volna jobban is, és hangulatosabban is csinálni. Abban valahogy jobbak a küldetések, állástereszek a feladatok, komolyabb a környezet, életszerűbbek és személyesebbek a társaink. A negyedik pályá végére sem voltam beilem ki érzelmileg reakciók a játék, inkább csak hozzájárultam. A rabbanások PS2-n kifejezetten békák. Ha bejött nekad a Killzone, beszerezheted, de készült fel ké, hogy a Project Snowblind csak másodhegedus.

Csipi

8 pont

8 pont

6 pont

7 pont

Mint mindenkinek, nekem is megvoltak kicsi koromban a fávort rajzfilmeim. Emlékszem, az egyik első kedvencem a *Willie Fox: 80 nap alatt a Föld körül* volt, melynek minden részét MC-re vetíték egy bregye magánán – akkor még nem volt videó –, és úgy hallgattam azt vissza nap, mint nap. Aztán nagyon szerettem a Tom & Jerry-filándó, nem beszélve a Rózsaszín pőrdéről, ami miatt még egy csomó rajzfilmet láttam meg. Aztán, amikor hatalmas nagy szó volt ami a Disney említhető a Macskafogó, melyet kifejezetten élveztem, talán ez volt az első mozgóképm, ami nem otthon, hanem moziban láttam, ráadásul Mikuskával, egy 100 Fok Celsius koncert után – csapóltunk nagyon, lehetett vagy 6 éves. Nem feledekezhetek meg a Hupikék Törpékekről sem, ami szintén szereti valódi lehet. Lehet, hogy szentszártás és sokan furcsán néztek majd rám ez

Nagy az öröm, főleg az EyeToy kamera tulajdonságoknál, illetve az 6 kisiskolai gyermekeknek, mert a kiegészítőhöz általában elég gyakran jutnak meg új játékok. A múltkor számban szerepelt volt a barátaim, most meg egy kis majomkardós kapunk lehetőséget, az Ape Escape majmai. Az Ape Escape a szíriánalmpálval felszerelt majmok játéka, valószínűleg kiadókai rajongókörrel, amibe sajnos én nem tartozom bele, de persze nem a kis állatok iránti allenszerviz vezérlésért, mert alább szerelem árt. A mostani majom-feladatokban egy tipikus partitjátékokat kapunk, ami azt jelenti, hogy ugyan egyedül is lehet vele majomkodni, de a játék maga a többjátékos módra van kihegyezve, ahol a gameerek egy más ellen versenyeznek egy táblás öröklében. Pontosabban megfogalmazva: odva van egy rúlett kerékhöz hasonló valami a képernyő leteijén, és ezt megpörgetve legyeknek előre a játékosok a táblán. Ez mondiuk még nem tűnik túl élvezeteseznek, de az egyes mezőkön más és más jutalom vagy büntetés kapott helyet, sőt, különféle tárgyakat is lehet vásárolni, amivel hátrálhatjuk az ellenfeleket, magunkat pedig jobb pozícióba segítjük. Összesen három pálya és ötven minijáték áll a rendelkezésünkre, ami azért elég sok chhoz képest, amit eddig más „személyes” gamekban megszokhattunk!

A három pálya a Freaky Floaty Island, Slippery Volcano, és Rocket City, természetesen mindhárom egyedi dizájnnal és elég humoros környezettel fogadja a kamerát elött kapadónál hajlamos egyedeiket. A minijátékok pedig természetesen játszhatók a főjátékban kívül is, de a kezdési listában nem mindegyik választható, így megosztva az embert a főjátékban való aktív részvételre. Ezek felsorolását most mellőzöm, de a teljes listát az

beírom: Simian Stylist (a majmok frizuráját kell megcsinálni, persze minél többet adott idő alatt), Crash and Burn, Kükellő Haroc, Rolling Snowball, Buoyant Balloon, Jam Session, Down the Chute, Footprint Patrol, Endangered Species, Balloon Battle, Hide the Banana (minél több banánt kell majmunkba tenni, amíg a tanármajom nem néz oda), Peekaboo Pip, Push and Shove (robottá dobakozni kell szegény majmokat kicsinálni), Barrels for Life, Monkeys at Work (a majmokat kell átterelni egy képernyőn, figyelve a szíriánok színeire és

ling Stone, Buoyant Balloon 2, Deep-sea Dive, Balloons and Spikes, Column Jumper, Hop Skip Jump, Look Out Battered!, Fierce Tops, Who Doesn't Belong? 2, Ninja Monkeys, Target Bowler, More Bananas or Bust!, és a Run like the Wind.

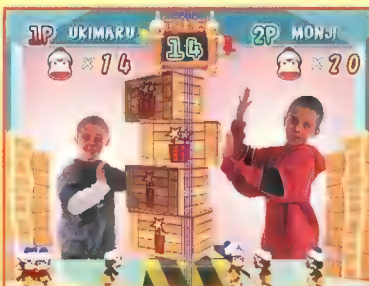
Aranyos amúgy, hogy a kezdőképernyőn és töltes közben, vagy minigame kezdőskor kis figyelemfelkeltő kapunk, hogy vigyázzunk a tárgyra és az emberre, miközben a levegőt csépeljük valamelyik testrészekkel. Új játékok kezdőskor nevet adhatunk magunknak, illetve a majmunk-

ne, ha a megfelelő mezőre léptünk. A bombákból három majmot lophatunk az ellenfelel, ha rálejt a mezőre, a kutyá bűvű mezőre lepet, a bombahéj egy körül kimer, a villámlos éven Pipa vesztéséért, és egy körül kimerad okoz, a rakéta véletlenszerűen kiválasztott játékosatrást lap harminc majmocsát, a hálóit egy körül kimer, a füröggy lyukat für, amin az ellenmajom egy szintet veszteszik, ■ 100 tonna súly bűz majom elvesztéséért és egy körül kimerad okoz, a vad vízben és szintén kimerad a következő szövegért, a varázsszörny egy szintet feljebb repli a játékos, ■ szalagot bánd plusz bűz majmocsal hozzánk, a monkey shuffler a tárgyakat cserélgeti meg véletlenszerűen a pályarekén, és persze vannak olyan tárgyak is, amik az előzők közül hatástalanítanak párat, a megnekelésünk és majomvesztésünk cökkenése érdekében. Ilyen a baseball ütő, ami a bombát ütő vízszára a feladónak a dupla erősséggel, a mutt managerrel a kutyát zavarjuk vízszára ■ gazdálhoz, a villámhárítóval a villámlos vezethetjük el, ■ hűtőgép szűzőt készülek (lathat fire extinguisher) a rakétatámasz védőszekereket az alvával a hálóit szegélyezhetjük, a védősisak a súly ellen hatóss, a bolyai cipelőkkel a csúszós bombahéjban tippeghetünk át bányatunul, és van még egy esernyő és egy kigöyösítő, de ezek felhasználási területére sajnos nem tudtam rájönni.

Egész jól elszórakoztam a majmokkal, mielőtt a kedveskedés után mellől, és megjegyzem, hogy baromi nevetésgesen kapadók a TV előtt, persze nem bántó szándékkal mondtam ezt, és a kutyá is folyton azt gondolta, hogy vele akarok játszani, és kapdosott a kezem után. Sajnos egyes minijátékoknál eléggé feltölt a képernyő, és emiatt magam alig látom a háttérben, azt meg főleg nem, hogy éppen mit és hol csinálok ■ kezzeimmel a játékokban, pedig rendszeren be volt lőve a világosság érték. Többet nem is mondom, okévan van EyeToy-a, vagy kamerát vesz Majomparadise játékok, annak jó szórakozást hozhat! Bár lehet, hogy aki nem ismeri az Ape Escape-keket, annak idegenül fognak hatni a majmocsák, de ettől még jól eszik a gameval, legem feltűné, ha társaságban művel az ipart vele, mert egyedül kisze unni az ilyen társasjáték dolog.

[És most egy kis kiegészítés ■ végére, ■ GT4 cikk kapcsán. Nem, nem az összes autót vagy pályát akarom felsorolni, hanem felírom nekem - felig-meddig igazosan -, hogy nem írtam az egyik fontos dologról, mégpedig a gépi ellenfél intelligenciájáról. Nos, az elég nehéz dolog, mivel nem lehet uniformizálni őket, mint az eddigi GT-kben, vagyis vannak közöttük jó ■ rossz vezetők egyaránt, ami érinti a reakcióidőjüket és vezetési stílusukat is. De ha benne vagyunk az Al által figyelt kör sugarában, akkor viszonylag jól próbálják elkérni az utközéseket - az autózvezetés fiktíonban belül, vagyis ha ráfeksztük és nincs meg a megfelelő fék ■ megőrtünk jövének, akkor természetesen belénk fog ütközni.

Dzsoney mania

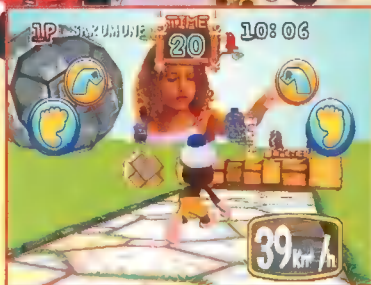


MARTIN JÁNOS

egyéb, nem majomfele állatokra), Monkey Jumper, Bananas or Bust, Home Run, Smack the Monkey.

The Great Ape Escape, Pump Puller, Ice Crusher, Scratch Silly, Coffee Carousel, Jam Session 2, Belong? 2, Karate Master, Crash Flinger, Ten Pin King, Bomb Hockey, Jam Session 2, Exploding Pat Challenge, Bust Out, Bust Out 2, Siller Scratching, Crash and Burn 2, Crash and Cone, Snowball Long Haul, Rol-

nok, és totit is készíthetünk a fejünkör, amit utána ikonzenén használ a játék arra, hogy éppen ki jön a párgelésben. A játékok célja természetesen minél több Pipa - azaz szírián majom - összegyűjtése, és az egyes mezők játékaiban kívül még pár tárgy vásárlása és használata is segít minket ben-



LEJÁRT MONKEY MANIA

SONY

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

játék típusa	közepes
játék időtartama	jó
játék nehézsége	jó
játék értéke	közepes
játék ára	kiadó

1-4 játékos
memóriakártya (max 1GBK)
analóg irrató (dual shock)

✓ ajánlott bulikban ugyan partiként
■ néha túlsúlyos a képernyő

7 pont



Mindig is imádom a történelmi stratégiai játékokat, hisz nincs is annál felmélőbb érzés, mikor valós csatákat kell megvívni valóságos személyekkel. Egy kicsit ilyenkor olyan érzés kerit hatalomba, mint amikor talán az egykor volt hadvezérek is érezhetek. Nem beszélve arról, hogy maga a játékélmény, tehát a csaták megtervezése és kivitelezése is nagyszerű, olykor agymunkát igénylő és improvizációs készséget fejlesztő folyamat. Sajnálatos tény, hogy nagyon kevés ilyen játék érkezik konzolokra, ahogy azt már a múlt hónapji DSVII testemben kifejtettem – mert ez nemcsak a téma, de a real-time és egyéb stratégiai játékokra is érvényes. Eppen ezért kezdetben nagyon örültem a **Kessen 3** megjelenésének. Lelkesedésem azonban hamar alább hagyott légszennyezően a csaták látványosságai miatt, ami az elmúlt hónapokban már nagyon sok játéknál is

kelltem imunk (pld. RE4, Oddworld, stb.), nevezetesen, hogy ez a Kessen már nem az a Kessen, mint amit eddig ismertünk. A programozók kissé elkanyarodtak a Kessen által eddig követett úrról és készre a Dynasty Warriors irányába vinnék el a játékok. Így se lett persze rossz, sőt színesebb, de egy kicsit másra számítottam. Hogy azt megértésük, nézzük át, az eddig megjelent részeket.

REPETITIO EST MATER STUDIUM

Nagyjából négy évvel ezelőtt hatalmas meglepetésként volt részem, hisz elvihettem tesztelésre az akkor még teljesen friss PS2-öt. Biztos tudjátok milyen érzés, mikor az ember hozzáviss egy teljesen új, addig még csak újságok képen látott mosinát. Nem kell leírnom, hogy mennyire berszergető és jó érzés, amikor felpoklik az azt se, milyen hosszúnak tűnik ilyenkor az út hazafelé. Azán kibukom, bekötök, kezünkbe vesszük a joy-t és izgatottan várunk. Ében a helyzetben meghátrázás és ezzel együtt érzelmi véleményformáló lehet az első játékkal történő találkozás. Talán már ki is találhatók, hogy nekem az első ki-próbált játékom a Kessen volt. Nem is csodálom benne. A PS1 után lenyűgöző grafikával volt mellette és a játékélmény is nagyszerű volt, mindezt bele helyezve a XVI. századi Japán történelmi keretbe. Maga a játék egy Warham-

mer-szerű stratégiai anyag volt és párálan élményt jelentett, hogy sokszor több száz harc között egyszerre a terepeken, mely nagyon hozzájárult a hangulathoz.

A második rész azután 2002 márciusában érkezett meg hozzánk, mely több változáson is keresztülment. Maga a Kessen 1-es játékmenet megmaradt (illeg az csak kicsit változott), ám ezúttal az ókori Kinábá tehetünk egy kirándulást, megfigyelve

milyenek is voltak azok a háborúk, amikor három részre szakad az ország. A történelmi környezeti megvalósításával nem volt baj, ám véleményem szerint a Dynasty Warriors sikere miatt következett ez be. A játékok ezúttal némi mitológiai elemek is csapószek, hisz a valós történelmi környezet mellett, a csatákban mágiát is bevetelhetünk. A játékok tehát mondhatni minden téren fejlődtek, így egy igazán jó stratégiai anyagot kaptunk.

HISTORIA EST MAGISTRA VITAE

Mindjárt az első változás a Kessen 3-mal kapcsolatban, hogy ezúttal a történelmi környezet ismét változott, illetve helyesebb, ha azt mondom, hogy visszatértek az első részhöz, annak is egy fajtá alcímre vihető. Ismét Japánban vagyunk tehát, a korábbiakhoz hasonlóan, azaz a XVI. században. Az 1500-as évek elejére Japánban a központi hatalom teljesen meggyengült, aminek következtében Japán rengeteg kisebb-nagyobb államra hullott szét. Ezek az államok azután szüntelen háborút vívtak egymással, ám mivel lényegesen egyik

előtt teljes mértékben átvették a modern európai haditechnikát, sőt még tőkelestehtek is azt – a világon egyébként át kették meg ezt a leggyorsabban. A fejlődési fegyverrel tehát szűkült arra, hogy bizonyos államok megőrizzék, így maguk véghezvitték, vagy legalábbis kezdeményezték a sziget egyesítését. Egy ilyen kisebb állam volt Ovari is, melynek uralkodója a kiemelkedő tehetségű Obo Nabunaga (1534-1582) volt. Ő több évnvi politikai munkával és természetesen hosszú hadjáratokkal teljes mértékben egyesítette Közép-Japán, leve a különböző államokkal, illetve az őket támogatás vállaló szaktalakkal (pld. Tenba). Kujatenszói városa 1568-ban a főváros Kiato elfoglalása, mely stratégia a legjelentősebb város volt egész Japánban, aki ezt elfoglalta, gyakorlatilag azé lett egész Közép-Japán. Nabunaga azonban nem tudta beférni Japán teljes egyesítését, mert 1582-ben egyik hadvezére, Akeci Micsuda meggyilkolta őt. A helyét végül is Hidejosi Tojotomi vette át, aki befejezte a nagy művet, azaz Japán egyesítését.

A Kessen 3 főhőse tehát Obo Nabunaga, aki Hidejosi mellett talán Japán egyik legnagyobb történelmi alakja. Az ő életét kell tehát végignézni, igaz persze az is, hogy a játék némileg mitolo-

SERUM AUXILIUM POST PROELIUM

Most, hogy tisztáztuk a történelmi kereteket, rátehetünk a lényeges részre, azaz magára a játékmenetre és azé változásokra is. A Kessen 3-ban sokkal, mint az addigi részekben, fontos szerepet kapott a történet. Csakok előtt és után, sőt közben is folyamatosan kapjuk az áttevő filmet, melyek történelmi hítele ugyan létezős, de bizony sokszor évezetese és ezek adták a játékok gerincét. Maga a sztori fejezetekre tagolódik. Mindegyik fejezetben megkapunk egy mennyiségű csatát kell megvívunk, hogy épp mennyit, azt a terepnek láthatjuk. Gyakran választhatunk mely sorrendben akarunk egy ütközet megoldani. Mielőtt azonban belelendünk a csatákba, nem árt, ha felkészítjük csapatunkat. A felkészülés legjobb módja a vásárlás, mivel valamennyi egyesítség vehetünk feltehetőbb felszereléseket (fegyver, páncél vagy akár lo, stb.).

Mindazt az Ovari Marchantban tudjuk megtenni. Természetesen a vásárláshoz pénzre is szükség lesz, ezt csaták után kapunk, az ellenséges fővezér leállításával.

Fontos a terepnek a főhadiszállás, ahol felszerelhetjük egyesítségünket, illetőleg szoftizációkat és egyéb hasznos tulajdonságokat, melyek a csaták során nagyot segítenek. Egyébek megvívott csatákról. Egyébek bábók



gizált formában adja mind ezt vissza, de még így is fontos történelmi ismereteket tehetünk

sem volt erősebb a másiktól, az egyesítség állam létrehozásának az esélye teljesen kiátlósítást volt. Választást az 1568-as év hozott, amikor az európai expanzió keretében portugálok érkeztek Japánba. Mint az általában lenni szokott az őslakosság, azaz a japánok figyelmét azonnal a legnyilvánvalóbb dolog keltette fel, nevezetesen az európaiak haditechnikai feltevése, tehát az lőfegyverek és ágyúk ereje. Nehány év leforgása

szert belőle – jóval többet, mint például sok hollywoodi történelmi filmből. Gladiátor, Nagy Sander, Trója stb. Apróbb, ha valódi szeretne egy kicsit többet tudni a japán történelem edvin óv szököl-száról, annak ajánlom Edwin O. Reischauer: Japán történelme, illetve Jomazasi Maszanori: Japán című művét, jómagam is ezekből merítettem a cikk elkészítéséhez.

ráadás a főmenüben is kaphatunk a szereplőkről. Amennyiben úgy érezzük készen állunk, válasszuk ki egy ütközetet (eredmény figyelni, hogy milyen nehézségre – Difficulty), majd egy újabb képernyőre kerülünk. Itt meg kell tervezni a csatát. Először is mindegyik ésszáncapába csak meghatározott számú csapatot vehetünk meg. Ezeket először el kell helyezni a terepnek (Position), hogy hova lehet az táherrel lépés jelezze. Általában a főbb csapatok mellé telerít a kísérő sötétzárban levegő egyéget is, de fordítva ezt nem tudjuk megtenni. Ha elhelyeztük a csapatokat, akkor adhatunk nekik utasítást



És akkor itt fogad minket, a játékmenetet érintő legnagyobb változás. Ezúttal ugyanis nem közvetlen módon a régi részekben megszokottak szerint vezérelhetjük az egységeinket. A készköz változata az eddigiekben, a közvetlen irányítás mellett döntöttek, tehát egységeink közül egyet mi irányíthatunk, de gyakorlatilag bármelyik kezelését átvethetjük. A harcok menete is megváltozott, ugyanis a Négyszettel nyomogatva lehet ütni. Talán mondanom sem kell, hogy ezzel az Xbox-os Kingdom Under Fire felé tolódik a program, ezzel talán még nem is lett volna baj, csak hogy ami a KUF-nél miközött, a Kessen-nél már nem szerepel olyan jól, meg hát most is várunk. A változás azért fájdalmas, mert így sokkal kevesebb stratégia szükséges a csatákhoz, gyakorlatilag megszűnik az egységek mozgásának öröme és majdhogyan nem az értelme is, legalábbis sokkal kisebb a jelentősége, mint a korábbi

Visszatérünk még pár szó erejéig a csatákra meg a kezelésre – csak változatlan, mert az elején bő tájékoztatást kapunk mindenről. A Négyszettel tehát üthetünk, míg a Háromszeggel a speciálisokkal használhatjuk. Ez mindegyik egységünk más és más lesz. Egyébként a Kérel még egyéb varázslatok és spekkok közül is válogathatunk és jó párat ki is lehet fejleszteni. Fontos, hogy csatától az L2-vel váltathatunk. Minden csatában nyilván kell a fő csapatot, ami általában Nobunaga egysége szolgált lenni. Ha ezt legyőzzük vele a harcokat. A csaták végzetével tapasztalati pontot kapunk, így fejlődnek egységeink. Ezen kívül jár még pénz, jobb fegyverzet, és egyéb nyálakások is. Hogy épp mi, az függ az értékeléstől, amit kapunk (legjobb az S). Érdekes a térképeken minden zsigort bejárni, mert találhatunk nem jelölt ellenséges egységeket is, melyek legyőzése javítja a teljesítményünket. Ráadásul egyéb értékes bonuszok is találhatók a pályákon – energiátöltés.



(Order). Ezen belül megadhatjuk, hogy pontosan mit támadjunk, hova menjünk (Target), pontosan mit tegyünk (Battle Policy – ezen belül van védekezés, támadás, de a parancsnokra is bízhatjuk őket, aki a saját vérmérséklete szerint fog küzdeni). Egyébként ezeken csata közben is lehetőség lesz változtatni (csak nyomd meg a Startot), tehát ha valami nem jól állítottunk be valamit, akkor még később módosíthatunk. Csakok előtt még állíthatunk a felszerelés (Equipment), és megneveztük, mit kell teljesíteni a győzelemhez (Conditions), lesznek egész izgalmas misszió is, pld. védelmezés. Ha minden kész a Start Battle-lel indíthatjuk a csatát.

MARTIN BELESZÖLI

Mikélen, imádkoz, szereltek, annyira vágyd az a történelmi korszak. Előzetes fegyver. Egyre jobb vagy. Remélem megírom, hogy nagy (még nagyobb) ember lesz belőled.

részekben. Sokkal felpörgettebbé vált, azaz a játékok, melyek az is jelez, hogy minden misszió alól limit is van. Ezen egyáltalán nem volt szükség, hiszen egy stratégiai játéknak ez teljesen szükséges, igaz, a Kessen 3 a változás miatt már csak félig-meddig nevezhető stratégiai programnak, mivel inkább az akció domén. Nincs szükség – még ha lehetőség is van rá – precízen megtervezett csapat mozgásokra és tökéletesen kivitelezett megfigyelésre, minden jóval egyszerűbb, mint a korábbi részekben. A két egység alkalmazásánál látható csaták is rendkívül békák, nyoma sincs a korábbi részekben látható monumentális összecsapásoknak. Csak utóbb az ellenfelet, néha nyomunk rá egy-két spekkot azán várjuk, mikor fogak el az energiája. Ez már már Dynasty Warriors. Anyai a különbség a DW-hez képest, hogy nem egy embert, hanem egy egész csapat vezénylünk. Sajnos, hogy a játék nem bírta, sokkal jobb lett volna megvárni az eddigi vonalat, sőt még több stratégiai elemet kellett volna beletenni, nem hogy még szamozni őket. Ezek miatt aztán a Kessen 3 egyáltalán nem szükséges stratégiai érzék, így nagyon könnyű lett a játék, szinte 5-15 perc vagy még rövidebb idő alatt fogjuk nyerni az ütközeteket.

INTER ARMA SILENT MUSAE

Sajnos nem kellünk az a bizonyos mely kitalál bennem a Kessen 3-mal kapcsolatban. Úgy érzem a játék negatív irányba fejlődött és több olyan elemet elvesztette, mely miatt eddig szereltük. Minden nagyon leegyszerűsödött, nyoma sincs a régi izgalomnak csaták előtt, mivel szinte teljesen kivesszük az anyagból a stratégiai szál. De ugyanaz a visszafelé jövedelmű a grafikára is. Semmi előrelépés, inkább visszalépés az egész. Nincsenek monumentális csaták, az egységeink csipcsip hangyák a térképen. Pedig az egy emberrel készített átvett jelenetek minősége jó, de az magában tudok okítani a játékok. Még kell mondanom számomra vagyok, egyáltalán nem érem szívtartom. Igazam hosszú tervezett igényt csatákban nyújtó (játék), a küzdelem 10 perc alatt megvárható veredések anyag lett a Kessen 3-ból. Remélem, hogy ez csak csúszás volt, mert kellene az a jó stratégiai anyagok PS2-re és sajnos, hogy a Kessen 3 nem ilyen.

A Kessen 3-nak éppen ezért nem jó szívvel ajánlom a játék. Helyesebb, ha olyan lesznek vele egy próbát, akik nem ismerik a korábbi részeket, mert azok előtti beemelgetésnek talán megfelelt.

Veres Miki
versesmi@576.hu

KESSEN 3

KOEI

MÁS VERZIO: JELENLEG NINCSEN

grafika: közepes
játékosztárság: jó
szavahatóság: közepes
zene / hang: jó
hangulat: közepes

1. dátumok, dpl II
memóriakapacitás 8Mb (2x4Mb)
analóg irányító (dual shock)
✓ megmaradt a valódi háttér
× kevés stratégiai érzék kell hozzá,
leegyszerűsödött

6.5 pont



Szóval, ülök itt a hintaszékben, nyomkodom a Négyzet gombot, és elmélkedek, hogy vajon mi a fenét esznek az emberek egy olyan jätékon, aminek már az ógörög részében teljesen ugyanúgy halamra ölni embereket, teljesen ugyanúgy elszívni a kódas kaját és a primitív háttérket, és teljesen ugyanúgy foglaltam síncs arról, hogy ki volt a hangzatos nevű Yuan Szo vagy Ling Tang.

Egy árnyék közlő Kínában bizonyos top tízes lény, mivel az élték annyira a hagyományokat, hogy még a Kínai dinasztia idejére visszanyúlóan is hajcsk, hogy ki-minek való a nagyapó. Azt hiszem leírtam már (Mozs) hogy a népi hősközlő legelőbb a Vízparti kőértet c. könyvvel olvasgattak, ami ajánlat mindenkinek, aki ebben a hipermodern korban még nem felejtett el a könyvekkel olvasgatni. Bár nekem csak az az a lényeg, hogy a Konzol el hűdőkét még olvasni, mint a legelőbb szellemi táplálékotok a videótekező kapcsán. Persze tudom, hogy most mindenkinek a Cipari Istencsászár Tökéletes Lény által keltett hullámok izgatnak, de talán a kőlyön olvasgatásotok a többi cikket is. (Oh, csak soha ne legyen abból, hogy leírjam, hogy a melekétség szój, mert egyetmest még perverz szexuális aberrációval fogok nyitni megvalóulni.)

Ezen gondolatmeneteim közben már lecsaptam a háromszázadik ellenséget is, tiszta ókori terminátor ez a fickó.

Bandolom, el PlayStation 3-mon is lesz Disney Warriors, persze attól már feldolgozott helyesnekkel, köd nélkül, értelmesben megszűnő régi ellenfelekkel is áyeszmél. Hát jó, let lehet készíteni, hogy régi játékok remakerei egyébként először is koncepciókat, amik meg majd egyetemesen érthető, egyesek pedig kőkők megkötés, hogy a játékokat a legújabb generációk is megismerhessék. Hadd, a grafika nagy húzóerő, és csak kevesen látják el a egy játékok máséba, vagy már annyira alapulok, hogy nem is kívánom mályszénzőt a játékoknak, edzők karaktereket meg történetet – hanem h a valami jók és az, és elég is. Ezt most értem arra, hogy hibát neztünk el, a két gép (Xbox 360, PS3) grafika nagy része egyenlő lesz (mivel a fejlesztők nem akarják, hogy a játékokat a szonylog újabb technológia bemutatásának, és most megint azt gondolták, hogy szidom ~X~ el, pedig nem. Látom Form és GTA összehasonlítását, de abban a téj (jól) részletekben is volt dolgozva a Doboos játékok. (Csak ki ne derüljen, hogy a kocsik viselkedése meg gondolt színt, meg színt morái róna. Tíz évvel ezelőtti játékokat is meg lehetett volna játszani, mert akkor már volt a 3D, és az XBox-ot, mivel a Fozbel egyébként már van rá olyan 10 játék, amit most megtegné. Ma, talán még ~Doom3~ is meg lehetne, és színt ismerőssé szint linéris és unalmas, az szók, zárt teret léptézésén kívül nincs másra kapcsolás a programnak. (Nagytetven viszont az alázatos feltevések szerint ugyanolyan arányban ve az új játékokat, mint az új játékokat, mint edző, vagy a változó erőviszonyban nem sok mindent jog világn.)

MARTIN



Közben származó dolog történt: meghalt a karakterem. Két bétár állat felváltva támadta, és mivel állandóan igazgatóban kellett a kamérai, így nem láttam, hogy melyik merrel fog jönni, és lenyomtam. Milyen kar, pedig már volt lovam is, amire feltápnom szét sorokat tudtam vágni az ellenséges vonalakban. Oké, fő volt már – előző Dynasty-ban is, de már nincs meg, mert visszaadtam Martinak (a jótékni, nem a lovat), emiatt nem tudok összehasonlítani elemzést gyártani a két állat között: virtuális evolúciós különbségek!

[illegible]

A játék lényege – mint az említettem – nem változott semmit. Megyünk ■ csupasz tájon, nézzük a térképünket, hogy merre vannak a piros pontokként jelölt ellensé-

ges egységek a narancs
pütyögés vezéreikkel, majd
üteljűkkel (a [v] ezért
dupla olyan sérényen), fel-
szedjük a speckó tárgya-
cát, elővessük az üzenete-
ket és megyünk is másik
piros terület felé. Néha
utunkba akad pár szerke-
zet, vörösi, belső tér, lovas
fickó [akit ugró ütessel kell
kipendíteni] a poligon
paci hátáról], nyilvántha-
tunk is, ha van időnk és
éppen nem fut felénk egy
tucat, köből feltűnő figu-
ra, és ennyi. Erősekkéssé,
hogy mindezt akár Dolby
Pl II hangok mellett is meg-
tehetjük, bár egyeseknél

lyanokat is hallottam, hogy a PS2 – és tud íy, de ak már csak jobban tudja. A család előtt eligazító képtényű is maradt a régi, tanulmányozhatjuk rája a testvéreinket, lárgyakat, felsőreket (ezt edzés lecselény, ha – csoda után kapunk új emberként, mert a kezdeti bonyolult kondíciókat (ha legyek) a fővezér győztesek, ha mintek vagy miénket vernek le, akkor ékező), az egyes csapat-testeket és azok morálját is láthatjuk. Természetesen a moral még mindig csökkenetű, ha szétverjük a vezérüket.

nyomkodók ■ Négyzettel ■ hüvelykujjukat. De aki még ■ járatos ■ világban, az készüljön fel egy végelől hatálatlan cselekedetéről ■ harcműzőkön. Na jó, végül is ■ sorozat nem a végtelenített gyakoról szól, hanem ■ rég: múlt időről, a hősről, ■ nagy csalátról, és a jellegzetes karakterekről. Ja nem, ■ egy másik jötek volt. Akkor miről is szól a sorozat? Hát azt hiszem, hogy a végtelenített avaköröl...

Dzson Liu Bei

DYNASTY WARRIORS 5

KOEI

MÁS VERZIO:

Köznevelési és Humán Erőforrás Igazgatóság

10

szavatosságot közepes

zene / 1987-1988

10

X akit nem du fan, az megunja fél óra c

65000

6.3 point

100

1



STAR LOGO

AZ EN MOBILOM

WAP-os tartalom: SZÍNES HÁTTÉRKÉP letöltésének lépései: (1) AKTI a WAP-od? (2) TESZTELD! Küldd a KNTESZT-et a 06-20-9000-868-r (alapdíjas), a válasz WAP cím, töltsd le! (3) Ha szól, küldd a kódot megadott száma! (4) A válasz WAP cím, töltsd le a tartalmat! (GPR kapcsolat ajánlott!)
Ha nem vagy biztos benne, hogy készüléked támogatja a kiválasztott színes háttérkép letöltését, hívd élő ügyfélszolgálatunkat: 06-1-422-3490

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



KÜLD EL A **KNBIZO** SZÓT A **1784**-RE ÉS VÁLASZD LE HELYESBEN A KVIZ KERDESEIRE!

NYERJ MAGADNAK EGY PÁR BIZO CIPŐT ÉS EGY GÖRDESZKÁT,
HOGY TOVÁBB SZÁGULD EBBEN AZ ÉVEN!!!

AMIKOR MEGNYERTED A CIPŐT PERSZE FELHÍVUNK, HOGY LEGYEZTESSÜK, MEKKORA LÁBON IS ÉLSZ!

SMS: 240 Ft+ÁFA (60 Ft).

Játék vége: 2005. 05. 31. Sorsolás: 2005. 06. 01. Info: 06 1/422-3490. A játékban való részvétellel hozzájárulsz adataid továbbításához a nyereményfelajánló felé.

FREE STYLE-BAN NYOMULSZ?



Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózatról küldd el SMS-ben a 06-90-635-545 számra a kiválasztott háttérkép kódját!

2. A válaszban megérkezőt könyvjelzőre vagy hírszolgálati üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.

3. Mentse el a letöltött színes háttérképet!

MOBILMATRIX

A mobilis világ

MONO + POLIFONIKUS
06-90-635-545

A polifonikus csengőhang
 mindössze **400 Ft**-ért letölthető!

VALÓDI CSENGÉSEK!
06-90-629-444

HIHETETLEN AKCIÓ!

Küldd a **KNKEP** szót a
1784-re! (színes háttérkép)
Tóth Veronika:
Nem baj, hogy semmi sem...

Küldd a **KNCSENG** szót SMS-ben a
1784-re! (mono csengőhang*)
 Küldd a **KNDALLAM** szót
 a **1784-re!** (polifonikus csengés)

Küldd a **KNJAVA** szót a
1784-re! (TRAFFIC játék)

TOP 10

	mono	poli
mission impossible	KN28144	KN37126
tómed és Júlia	KN28487	KN37147
izax és New York	KN28773	KN37112
Idő - Sand in my shoes	KN28532	KN37211
♪Zone - Despre tine	KN28583	KN37201
♪Zone - Dragostea din tei	KN28349	KN37751
tobbe Williams - Radio	KN28570	KN37271
fox - Friesong	KN28431	KN37923
rigy Hónalmirigy - Numerakirály	KN28717	KN37464
teach - Az idő	KN28452	KN37944

KÜLFÖLDI POP TOP

the Carpenters - Close to you	KN28735	KN37540
U2 - Take on me	KN28476	KN37176
Whitney Spears - Do something	KN28745	KN37564
dawn Collins - A girl like you	KN28473	KN37166
ennifer Lopez - Get right	KN28703	KN37512
latasha Bedingfield - These words	KN28739	KN37550
lorah Jones - I've got to see you ...	KN28734	KN37538
anjabiMc - Jogi	KN28013	KN37047
ade - Smooth Operator	KN28552	KN37247

MAGYAR POP TOP

	mono	poli
Akos - Keresem az utam	KN28362	KN37856
Charlie-Király Lina - Játsszom...	KN28267	KN37108
Crystal - Nincs több lán	KN28377	KN37871
Desperado - Gyere és álmodj	KN28384	KN37000
Desperado - Tied a főszerep	KN28391	KN37884
Gáspár Laci - Szemem vagy egyedül	KN28568	KN37267
Király Lina - Gáspár L. - Olimpia dal	KN28538	KN37221
V-Tech - Semmi nem tart vissza	KN28587	KN37290
Zsédényi Adrienn - Motel	KN28644	KN37341
Agnes Vanilla - Csak egy éjszaka volt	KN28530	KN37209
Akos - Orvénny	KN28363	KN37857
Crystal - Hajnali fény	KN28629	KN37315
Crystal - Itt megtalálhang	KN28342	KN37080
Crystal - Két utazó	KN28376	KN37870
Fiesta - A tied mindenem	KN28400	KN37893
Fiesta - En vagyok az	KN28401	KN37894
Fiesta - Újra meg újra	KN28405	KN37898
Romantic - A szerelem hajnalán	KN28571	KN37272

MAGYAR ROCK, METÁL TOP

Hooligans - Királylány	KN28543	KN37702
Hooligans - Szenczácó	KN28004	KN37170
Supernem - Hangosabban	KN28439	KN37931
Supernem - Surfunk	KN28441	KN37933
Tankcsapda - Örökös rap	KN28494	KN37186

MAGYAR RAP, R'n'B

Majka - Tündi-bündi	KN28575	KN37281
LL Junior - Gettostázt	KN28679	KN37326
Sub Bass Monster - 4 ütem	KN28435	KN37927
Sub Bass M. - Nincs nő, nincs sírás	KN28437	KN37929
Sub Bass M. - Pörög a fekete lemez	KN28433	KN37930

DANCE, TRANCE, TECHNO TOP

Daft Punk - One more time	KN28458	KN37815
Danzel - Pump it	KN28477	KN37180
Danzel - You are all of that - dance	KN28738	KN37547
DJ Szatmár-Jucis - Égess el	KN28168	KN37268
DJ Tiesto - Traffic	KN28540	KN37041
Groove Coverage - Runaway	KN28418	KN37418
Jan Wayne - Here I'm send me an ...	KN28748	KN37566
Moby - Lift me up	KN28681	KN37367
Naki-Brunner - Szívárvány		
Scoter - Shake that		

ono csengőhang letöltésénél írd a kód után a **kártyájának** típusának első négy betűjét! **NOKIA NO**, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. **PL: AKCIÓS MONO csengés**
NCSENG SG vagy **NCSENG SIE**. A csengőhangok minden Nokია készülékre és a fenti készülékek közül azokra
 letölthető, le, melyek dallamazerkészítővel rendelkeznek. Mindhárom mobilhálózatról Dallamként is letölthető:
 IE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55) ALC (Alcatel 511, 512, 525, 716).

VALÓDI TAVASZI HANGOK

Bonanza Banzai-Live - Valami véget ért	KN16039
Edda - Gyere örült	KN16986
Groovehouse - Ha újra látom	KN16037
Irgy Hónalmirigy - Numerakirály	KN16004
Pierrot-Groszlan Szonja - Time after time	KN16031
Való Világ	KN16033
O-Zone - Dragostea din tei	KN16000
Salome de Bahia - Taj Mahal	KN16989
Vanguard - Gimme, gimme	KN16990
Báránnyibégítés	KN16023
Brakegés	KN16021
Cross motor gyorsul	KN16913
I'm your DJ	KN16984
Játékgép hangvonalak	KN16028
Kacsahapogás	KN16022
Lány - fuck me	KN16985
Lány-csoportos orgazmus	KN16018
orgazmus 1	KN16014
orgazmus 2	KN16025
Porsche	KN16026
Szellenés	KN16019
Wé-ábilés	KN16020
Hungária - Csavard fel a szőnyeget!	KN16003
Irgy Hónalmirigy - Becsi-beszi-beszi	KN16012
Irgy Mirigy - Nem élehetik pa nélkül	KN16003
Kistehén tánczenekar - Szábjér gettós	KN16987
Ring - Ringas el magad	KN16988

L'AMOUR SMS

Teljesít magadnak társat
MÉGYESZERINT!
 Regisztráld magad a megújult Lamour
 társakeresőnkben! Küldd el SMS-ben
 a **KNREG** szót a **1781-re!**
 A köbbiten már **mind a kettőnkre is!**

A telefonszámok semkinak sem adjuk ki!
 Törökország csak 76 Ft/AFA(19Ft)/SMS!

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK

06-90-635-545



MOBIL FOTÓALBUM - SLIDE SHOW

06-90-629-444



KÜLD A KÓDOT SMS-BEN A 06-90-629-444-RE! MOBIL FOTÓALBUM CSAK AZ AZT TÁMOGATÓ KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTETHETŐ LE! TOVÁBBI INFO: 06-1-422-3490.

Képzzenetek 06-90-635-545

Nem csak NOKIÁRA!



Monó csengés, képzőzet 400 Ft/AFA(100Ft)/SMS vagy 240 Ft/AFA(60Ft)/perc. Színes háttérkép, polifonikus csengőhang 400Ft/AFA(100Ft)/SMS. Akciós tartalom 240 Ft/AFA(60Ft)/SMS. Valódi csengőhang, mobil fotóalbum 800Ft/AFA(200Ft)/SMS. Akciós JAVA játékok letöltése az azt támogató Nokია és Siemens készülékekre lehetséges. További csengőhangok, oplogok, képzőzetek a TV2 televión 600. oldalon. Telefon K.R. Közösségsegítség: 06/422-3490 Felhasználók adatait a hatóság adatszolgáltatási szabályoknak megfelelően kezeli. Bővebb információ: www.telcom.hu. A szolgáltatás igénybevétele hozzájárulást további - akciókorról szóló - SMS fogadásához.

Hosszú hónapok túrelmelen várakozásának gyümölcse érett be, mikor kezembe kaphattam ezt, a már az előzetes képek és videók alapján is igen frenetikusnak tűnő játékot: a **Red Ninja**-t. :)

Igen régóta követem figyelemmel a neten, hogy vajon ki mernek-e adni egy ennyire gogyinok tűnő játékot, pláne így a DMC3, és az új Tenchu rész megjelenésének környékén. Nos, örömmel jelentem ki mertek, tehát igen bátor emberek dolgoznak a kiadónál, vagy esetleg nem tudok az említett stufók megjelenéséről... :)

BALJÓS KEZDETEK

Összintén megvallva, már a hazafelé vezető úton is arra próbáltam koncentrálni, hogy semmilyen előítélet ne legyen bennem, így ennek a szellemiségében helyeztem be a lemezt az X-embe, de ami ezután következett, az minden képzeletemet felülmúlta. Semmilyen introval nem fűszérik a szegény játékos érzékzeit, egyből bele a közepébe, illetve aaaa is abba, mert valamilyen menünek bójason nevezhető kezdőképernyő tárul elénk. Olyan komoly beállítási lehetőségeink vannak pl. az irányítás terén, hogy akárunk a vibra funkciót, avagy sem, de a gombki-csúszáshoz már hozzá sem tudunk nyúlani, illetve a hangok terén is csak a stereo-mono választási lehetősége kínálkozik fel, de a program jóvára írandó, hogy stereo alatt Dolby Digitalban jön a jel, és az egész szépen is szól a játék alatt.

Ha nem nyomkodunk a főmenüben semmit sem, előbb-utóbb valami demo is elkezdődik, és ávézelő és kezdő mózból, valamint ingame videóból

összeállva. Az ingame videónak már sajnos látszott, hogy egy gyengus, PS1 szintű grafikát sikerült hosszú hónapok megfeszített munkájával kipréselni szegény X jobb sorsra érdemes hardveréből... :)

MINIJA AAAA!

Sikerült felfedeznem egy tréning opciót, így erre rákattintva belevettem magam a játékba. Itt egy kis pályaszakasszon lehet, sőt kell is elsajátítani a játék kezelésének fortélyait. A gombki-csúszás részletezésével nem is fűszérik senkit sem, egyrészt nagyon százbárogáson magyaráz a program, másrészt nem is túl bonyolult a dolog, elég csak annyit hozzátennem, hogy kedves piros ninja holgyunk összesen 1, azaz 1 gombot használunk támadásra, azaz lehet kombinálni, mert van ám itt kombinó is kérem, lehet 1x, 2x, 3x, sőt akár 4x is lenyomni a gombot, és az ellenféllel való távolság függvényében változik az, hogy karddal, vagy távolabb hordó fegyverrel esünk neki a gazfiknak, mert bizony ebben is segít nekünk a program, automatice megcsúszályunk valakit, akkor is, ha esetleg csak bele akarnánk vágni a tört...



De ne szaladjunk ennyire előre, vissza a gyarkorló pálya viszontagságaira.

Indulásképpen, hagyjam, hogy álljon egy picit helyben karakterünk, forgattam picit a kamerát, és itt mosolyogtam el magam először: ha elég ügyesek vagyunk, akkor **be tudjuk terelni az operatőrt a hátsó székenye alá**, ahol legnagyobb meglepetésünkre egy langaszerítés lesz látható – Martin, meg kell nézned :-), nem is tudtam, hogy így álltözökde a karabelliek a konzervatív Japánban. Utána, ha nem nyúlunk semmihez, akkor a csaj elkezd a cipőjét babrálni – ti pikus harcos mozdulatok, mi? :)

Karakterünk röpdaszként úgy mozog, mintha éppen telepakolva volna pelusú. Ilyen időfűt mozgást játékban én még nem lártam, és nagyon kell is vigyázni, mert itró érzékeny tetétek az analóg karokat, amiket sajna nem lehet utólag finomhangolni. Így sűrűn tartások lenyomva a B gombot, azzal vált lapokodó üzemmódban – így egyszerűbb lesz a keskeny helyeken történő manőverezés.

Először az első tételeit, amire ékes angol-sággal fel volt írva, hogy lavírozzak el a par-lánokban. Nosza rajta, elindultam, de a por-csék kamerakezelésnek köszönhetően belemtem a vízbe, gondoltam, hogy semmi vész, visszamentem, leesés nélkül ömentem, majd kiúrt a program nagy piros betűkkel, hogy F-A-I-E-D, nem értem a dolgot, de aztán kiderült, hogy minden előrontott helyzet után nem elég visszamenni, de újra el is kell olvasni a tételeit, mert különben nem enged tovább a játék – jól hangzik, nem? :)

Rögtön ezután már ugrálni is kellett, érdekes, de pl. duplo ugrás nincs is a játékban – vagy én vagyok bécia, és nem találtam meg –, pedig azt hinné az alámondásos ninja-filmekben felnőtt generáció, hogy ez alaprúkk egy ilyen harcos legyvertűdában. Kétféleképpen tovább folytatódtok, következett a falról-falra ugrás. Nos, itt vagy hucatszor haltam meg, mivel a kamera



elkezd veled együtt pörögni, és a második ugrás után – amúgy ez is érdekes, csak 3x lehet föld-felfug ugrani, többet nem enged a prog, de erre fel is hívja a figyelmet –, már tudod, hogy merre jöjjél, és merre tartasz. A programozók nem voltak restek, és laptak



azért kis falon futást a PoP-ból, ami nem szöveg, csak a megvalósítása lett az, mert itt neki kell futni, és csak, ha kellő sebességgel érünk el, akkor tudjuk a produkciót megvalósítani, de ezt a sebességet nem jelzi semmi sem, se azt, hogy mikor fog el fogyni a falon a lendület, szóval próbálkoznunk kell rendszeren, mire beléjük az ember. Továbbiakban lehetőségek nyíltak még a kampó használatának elsajátítására is, plusz a lopakodás vizuál történő megvalósításának tudományába is betekintést kapunk, és elsajátíthatunk (azaz egy) noszba harcrendszer tudományát is...)

LEPOKODÓ

Ennyi vizsgatagság után gondoltam belevettem magam magába a „nagy” játékba, a bevezető



MARTIN BELESZÓL!

Talán... kicsit...

film elég szépre sikerült, egy az egyben a Tom Cruise által jegyzett Utolsó szomoruja hajoz, csak azzal a különbséggel, hogy itt nem egymás ellen harcoló nagyvadászok, hanem a szeptemberi csatától – vagy az egy másik kor lenne, egy másik országban? – szerzett tervek alapján épített géppuskák. Főhősünk apja – ő lenne az egyik nagyúr –, megelégedi ennek a fegyvernek a használatával, mert nem találja becsületesebbnek, és igazságosnak, hogy hozzátartozó ellen bevesse, így azután utólsót ad a fegyver és terveinek megsemmisítésére. Ennek azonban az lesz az eredménye, hogy még aznap este rajtuk ütnék az emberek, és kislányának szemé láttára elvégzik a kórát, felgyújtják a házat, és ellapok a tervekét. A kiscsajt is ellapok, sőt fel is akasztják szegényét, de valamilyen csoda folytán túléli az éjszakát, és másnap miután rátalálnak leléleztek, ő pedig az ékszeres kisként irratlan szabályok alapján bosszút esküszik és elindul a ninjává válni fogó úton. Ami ezután következik az már tényleg borzszó, nem lúszok, ha azt mondom hogy, ezzel a játékkal, mind „összetettségekben”, mind grafikaiában csak a tavalyi év végén megjelent Miami Vice vetekedhet...)

Indulásként figyelemzett a játék, hogy a lepkék segítségünkre vannak: ha ügyesen állunk mellettük és megnyitjuk az X-et, akkor fontos információkat szerezhetünk meg velünk. Minden pályaszakasz elején végigpárolgató a kamera a játéktérrel, így memorizálni lehet az élellyel kezdést is, mind a 3-4db-at – mert nem túl nehéz a gamma.

Visszatérve a lepkékre, az elsőként sikerült is meg tudnom, hogy miképpen kell csendesen gyilkolni. Nosza rajta, az kijelöl a jobb rávasszal, lopkodva odanyúg, és ha megjelölt az illeten fegyvergomb megnyomom. Nem tűnik nehéznek, pláne annak a tudatában, hogy az örök találó idióták. Egyszer elbátolom a csendes gyilkolást, és a másik ártól kb. 5m-re kezdtem el kaszabolni. A másik ör teljes lelki nyugodalom nézte végig a dolgot, majd továbbindult járőrözni. Az is megkérnyit a dolgunkat, hogy lopkodva – kis túlszással – akár az ör orra előtt is elmehetünk. További érdekesség, hogy a nem lopkodó üzemmódban megölt örök hangos „mother-mother” kiáltások közepette távoznak az élel szorából, ami szintén furcsa a japán világban.

Sajnos, ha nem csendesen gyilkolunk, akkor szinte mindig az lesz a vége, hogy a szerencsétlen őrt derékszögben elmozdítjuk – és itt jön a következő érdekesség, mert csak az egyben megölt hullát lehet eldugni. Akik kettévágtunk – nem értis a logikát, de biztos bennem van a bizos.

Mindentelje, a programozók által nyilván rejtettek tűnő helyen – mint pl. egy két üres tér kellős közepén egy vázabán – lehet további dobótegyenest, füstbomba találni, de sok értelme nincsen: menni kell és kaszabolni, nem kell finomkodni, az örök delek, mi meg szorgalmasan nyomkodunk a tömörös gombot, azán meg felhívja a fejünk, hogy megunk megöltünk pár kettészelt hullát, és mi lesz, ha megtaláljuk őket, mert igen farszós és kényelmetlen lesz megint az a nyomorult támadós gombot használni...)

Igazából nem is tudom mit érdemes még leírni a játékról, talán azt, hogy a tetőkön mászkálva nem lehet lopkodva gyilkolni, max.



dobótegyenest, mert a kamrát nem lehet olyan szögbe állítani, hogy látszódjon az a bizonyos szimbólum, vagy talán azt, hogy falhoz lapulni csak akkor lehet, ha ténylegesen fal van ott, ergo sziklánál és hasonló természetű káposzdményeknél ne is nagyon próbálkozzunk. Mondjuk ebbe csak akkor tudunk lapulni menni, ha pontosan a fal felé fordultunk, arra is forogtunk a kamerát és akkor nyomjuk a gombot, különben esélyünk sincs...)

A parádicsomszással a bontók legyessen a készítő, fröcsög a vér rendszeren: kaszabolás, halálhargések, és mint mondottam volt kettészabott hullák szöregyeznek utunkat.

MIÉRT?

Nem értem a játék készítőit és a kiadót sem. Nyilván tökéletesen tisztában vannak azzal, hogy 2005-ben ilyen játékkal finoman szólva is égő elvonnak. Nem hiszem el, hogy a külsős tesztlők nem szölköt, hogy a játék ötletlen, jószerével irányítatlan, rálátásmentes, vagy hogy a mesterséges intelligenciát ellejeztették beleszni a programba. A fantasztikusabb-fantasztikusabb projekti megjelensé idején vétek ilyenrel kapni a gépet. Akárhogy erőlködöm sem tudok igazán porinnyit mondni felsorolni, talán csak annyit, hogy ezt is emberrel készí-

tették, elvileg szorgos munkával, és az átvett filmek legalább sűrűlők alulról azt a bizonyos a lécel. A fejlesztők legalább találó alcimet adtak neki: End of Honor, avagy a Bevezető vége. Akár a 3 szó is lehetne a értékelés összegzése. Ovokodjon mindenki enél a játékkal, még véletlenül se vegyék meg, és tudjátok róla, hogy aki ezt okjára nektek ajándékozza, az ellenségetek...)

kapa

RED NINJA END OF HONOR

VU GAMES

MAS VERZIÓ: P52

1. KÖZEPES	2. KÖZEPES
3. KÖZEPES	4. KÖZEPES
5. KÖZEPES	6. KÖZEPES
7. KÖZEPES	8. KÖZEPES
9. KÖZEPES	10. KÖZEPES
11. KÖZEPES	12. KÖZEPES
13. KÖZEPES	14. KÖZEPES
15. KÖZEPES	16. KÖZEPES
17. KÖZEPES	18. KÖZEPES
19. KÖZEPES	20. KÖZEPES
21. KÖZEPES	22. KÖZEPES
23. KÖZEPES	24. KÖZEPES
25. KÖZEPES	26. KÖZEPES
27. KÖZEPES	28. KÖZEPES
29. KÖZEPES	30. KÖZEPES
31. KÖZEPES	32. KÖZEPES
33. KÖZEPES	34. KÖZEPES
35. KÖZEPES	36. KÖZEPES
37. KÖZEPES	38. KÖZEPES
39. KÖZEPES	40. KÖZEPES
41. KÖZEPES	42. KÖZEPES
43. KÖZEPES	44. KÖZEPES
45. KÖZEPES	46. KÖZEPES
47. KÖZEPES	48. KÖZEPES
49. KÖZEPES	50. KÖZEPES
51. KÖZEPES	52. KÖZEPES
53. KÖZEPES	54. KÖZEPES
55. KÖZEPES	56. KÖZEPES
57. KÖZEPES	58. KÖZEPES
59. KÖZEPES	60. KÖZEPES
61. KÖZEPES	62. KÖZEPES
63. KÖZEPES	64. KÖZEPES
65. KÖZEPES	66. KÖZEPES
67. KÖZEPES	68. KÖZEPES
69. KÖZEPES	70. KÖZEPES
71. KÖZEPES	72. KÖZEPES
73. KÖZEPES	74. KÖZEPES
75. KÖZEPES	76. KÖZEPES
77. KÖZEPES	78. KÖZEPES
79. KÖZEPES	80. KÖZEPES
81. KÖZEPES	82. KÖZEPES
83. KÖZEPES	84. KÖZEPES
85. KÖZEPES	86. KÖZEPES
87. KÖZEPES	88. KÖZEPES
89. KÖZEPES	90. KÖZEPES
91. KÖZEPES	92. KÖZEPES
93. KÖZEPES	94. KÖZEPES
95. KÖZEPES	96. KÖZEPES
97. KÖZEPES	98. KÖZEPES
99. KÖZEPES	100. KÖZEPES

2 pont

MYST IV REVELATION



A Sims (rényjurnalma előtt a Mindscape Inc. 1993-ban debütált kalandjáték) sorozata uralta a minden idők legnagyobb példányszámban elelt termék listáját. A formabontó adventure sikerrel aknázták ki az új adathordozó, a „végtelen” tárhelyű kecsesgél CD-ROM technológiában rejlő lehetőségeket; jóval a konkurencia és az egész szórakoztatóipar előtt. A médium adta, korlátozott alképpalattátlennel tartott lehetőségeknek hálá a Myst olyan látványvilággal és feladványokkal környezte a szerencsés látókat, ami az eltelt évek során egy önálló stílust hozott létre a műfajon belül, melynek számtalan képviselője akad – személyi számítógépen. Konzolokon sajnos nem akad követeje, a Myst III-t leszámítva, így nem meglepő, hogy kissé félre ütem le az Xbox exkluzív folytatás készítése és, annak ellenére, hogy PC-n már egy kis időt előlítottam pár hónapja elszólt az Ubisoft montreali stúdiója által hegesztett szösszenettel.

Pokolian nehéz feladat egy több mint 10 éve futó sorozat legújabb tagjáról történeti bevezetőt keríteni. A negyedik epizódnál járó sárga olyan szövevényes, végtelenül kidolgozott szereplő, eseményekkel és helyszínekkel rendelkezik, melynek felsorolása, az összekötő kapcsok feltértele és logikus felvázolása egy egész lapozmánnyal megtelne. A Playstationre is kiadott első rész az állandó szereplőként kúndokló Atrus és két fiáról szól. Sirrus és Achneer nem követték apjuk nemes foglalkozását, inkább a látszólag könnyebb utat választották a javak megszerzésére: lopok. Úgynevezett károkközt ingáztak.

Ezek egyfajta alternatív világok, a köztük való utazás a mű és az egész sztori alappillére – mindent ellopok, ami mozdítható, ezzel pedig hatalmas kárt okozok. Felfedező vágányt fűtött felmenőjünk és a meglátogatott lokációknak. Atrus a további bajokat megelőzés két bántóként hozott létre, amik legnagyobb megfélemlésére saját csemetéit ejtették foglyul. 20 év telt el az incidens óta, a tudós pedig valamilyen okból segítséget kér a jötköstől, de nem sokkal az újból találkozás után lánya, Yeesha eltűnik, így megkezdődik a kaland a kishőgy útján. Szövevényes, több szálon futó cselekmény, a azt hiszem nem áruok el nagy titok azzal ha elarólom: Sirrus és Achneer a kényserpénz alatt sem titkolódtak.

A Myst nem illeszkedik be szervesen az elmúlt idők szövevényes ismét hatalmas népszerűségnek örvendő párt és click kalandjáték sorába. Az első is legfontosabb különbség a kizárólag belső nézetből való felfedezés, a fűtő sárga egyetlen pillanatra sem látóhat, valamint némaságból kifolyólag hangja sincs. A másik lényeges különbség a feladványokban rejlik. A klasszikus „x kulcs/tárgy

nyitja y gőzt/zárat” szisztéma helyett a sorozat egésze jellemző, egyfajta és nyakatekert puzzle-áradat dominál, mindennemű inventory-s szövművelés nélkül. A mű éppen ezért nem ajánlható a fiatal korosztály számára, a feladványok erőteljes logikai készségeket igényelnek, némely megfélemlés akár egy órái is lehet bízódni. Ennek ellenére érdekeltek? (K)ínt fel a színen a beépített Help rendszer. A D-paddal elérhető alkatlalat az aktuális feladat pár soros tippeit tartalmazza, de a nyűköltök a teljes megoldást is megismerhetik, ez azonban rohamosan csökkent a játékélményt, a találós elokadás viszont így nem létező fogalomná vált, legalábbis ez alkolommal. Az intelligens, egérkurzortként funkcióban kéz az interakcióra alkalmas tárgyak esetében alakot vált, vizsgálatkor nagytűt ragad, egy kor, gomb birzgalásokkor pedig

akcióba szorult. A kamera használata temérdek szemet gyönyörködtető kép elővételé teszi lehetővé, de segítségére bizonyos kombinációk és „cselekmény kibontakozását kizárólagosan segítő naplók oldalainak lefénnyképezését is megköveteli. A menüben egy rejtélyes Xbox Live opció is megtalálható, annak tényleges funkcióját sajnos előzetes hiányában nem tudtam meghatározni: minden valószínűség szerint egyfajta chat / high-score ranglista előtt nyitja meg az utat.

A kávényórt ezúttal is az utóhatetetlen művészet és alaposságával ászterkolt, brutális minőségű és részletességű pre-renderelt hátterek gondoskodnak. A bombasztikus statikus terek adak témérdek időt járul kihasználatára: a többi színté képmény a játék első pár órájában garantáltan többször vizuális orgazmussal küldi padlóra még a legegze-

tebb szilikonzuszerakat is. Gigázi, hatalmas bejárható terek, a lehető legvilágosabb világok csodálata, utónáthaletan atmoszférával. A hangulatról és az étéleti lokációk illúziójáról folyamatosan pulzáló animációk gondoskodnak. Tomahna kanyonyiban egy hatalmas vízész és naphosszat repkedő madarak fészkelnek, Sereniabon pedig egy élére állított hóajroncs prezentálja a riedeg világ és a természet farkasbíványait, valamint az alkotók hozzátérését. A volás időben mozgó felhőket olykor-olykor a napfény intenzitását is befolyásolják, így előfordulhat, hogy egy csodálatosan tisztá délelőtt beborul az ég. A saájatos, szerencsére napojainkban egyre ritkábban használt blue-box technológia alkalmazása – valós, többnyire B kategóriás színész szoladagjának két hátér előtt, az így feltett jeleneteket ágyazzák bele a színlétező által generált területekre – ezúttal is elfogadható minőségűre sikeredett, a szereplőszók többsége átélésel adja elő a forgatókönyvben leírt cselekményt, technikailag viszont hogy némi kívánnivaló maga után a végeredmény. A térbeli elhelyezkedés egy-két alkalommal nem stimmel, valamint elvették a mozgás animációit is darabokba, de ez barmadható a megállás nélkül pörgő, állandóan adatot szolgáltat és csurig feltölt DVD korong korlátjának. Az ütő zenéi felkeltőtelőrel ezúttal Peter Gabriel és Jack Wall párosas gondoskodik. A két úriember olyan tökéletes munkát végeztek, amik iskolapéldája a környezethez és a történethez maximálisan illeszkedő alfaist muszika krelátásnak.

A Myst IV nem játék, a Myst IV egy műalkotás. 21. századi mesteremberek interaktív, hatalmas körképekkel tarkított epikus kalandja, a szűkreldománnyal alaposan megmozgató gyűrődékekkel szennyezve. Az ellátott elterő nehézségű feladványok, a hátortalan szabadság és a nonlineáris folyam ne rísson el senkit – igaz, ez nem egy egydélutáni kaland, sem egy nehéz nap után garantált szórakozást nyújtó produktum. Egy grandiózus utazás olyan távoli, paradicsomi tájakon, melyhez fogható csak a való élet pár eldugott menedéke elhet őt az ember. Kinek ajánlható tehát mégis? Az érett, felfedezői vágyban fűdő közönségnek, akik nem rettennek vissza a komolyabb kihívásoktól, ak garantáltan jól fognak szórakozni, a többiek viszont inkább válasszák az instant élményt nyújtó Syberid és társait.

Wilson

MARTIN BELESZLI

Szuper. Kár, hogy a stílus nekem már nem nyújt örömet. Talán több időt kéne szónom rá.

MYST IV REVELATION

UBISOFT / UBISOFT MONTREAL

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

ÁR	19.900 Ft
ÁR	19.900 Ft
ÁR	19.900 Ft
ÁR	19.900 Ft
ÁR	19.900 Ft

8.5 pont

576 KONZOL

V léso egy van
me bizony
esélben
a címe az
Hál mindenben csak
okkor és
Ninja
már onezet állaplo
de ar e g ma i a
Splini is azt a ys Ak

AZ ELŐTÖRTÉNET

szarint a egy
a egy
szólt
vacs br
széleselt
id
de



csak nem értem Végre si: függ-
de Hol en akár maximum 18 un
is Az Iron Phoenix is egysezerre,
nem is lenne a verekedős Ez szinh
a az

található a erő és a Ez
az okrobailus A
sej k z
támadásainkat és egy
de mind a a
le színes sárga
töle-bőzik karakter
szal melyikkel küzdünk. a
különböző t o
sünkre a
között számos és
techni pl hatjuk az ellen-
k az eljett
dobókáseket lódákat/köveket
tunk az ellen számos
al sabb
okkal



IRON PHOENIX



A NAGY „POFON”

intro egy ez kis tegy
Allak elébe. De nem ig kaland
fellátot. Azt viszont a
az Xbox Live menüpont, a
fel a netre. a
a j k eg
a Offline menüpont
a Ninj ideennek
ine azárt mi is csak tar
oszva nem
mosól a slash
a D hol
el kell először a training módot.
szokas mes-
a hatalmas de
a fele mi a
az és a
? no
ez most valami

ILYEN MÉG NEM VOLT

Ullónanéztem a is rögtö
is c laci eg
kiderült, Iron
online verekedés
Időközben
alkalmas DOA:
is a kedvencem akárhí
utakon Iron
kereszte nek a So egy botos FPS-sel
nem is

KEZELÉS

az összes mozdulatot varozs:
támo a fel egy sem
kezdénki, hiszen a szol las
nátólól a talalsz az Op
a a
tisab a m f
csalhatunk fűtős kombin
támadótechnikáinkat is. életerő vele

nk Azian külön egy
Konkrétan ki
a támer
Persze ez utób
ne botok
kezeles
meg teljesen bele a
A a kezdelben ha





A legújabb korszak a 19. században kezdődött, amikor a szocializmus és a kommunizmus ideológiái terjedtek. Ekkoriban a munkások és a szegények helyzete vált kiemelkedően fontos témává, és a szocializmus célkitűzése a társadalmi igazságtalanságok megszüntetése volt. A kommunizmus pedig a szocializmus továbbfejlesztését jelentette, amelyben a munkásoknak és a szegényeknek kellett volna a társadalom irányítását is felvállalniuk.

JÁTÉKMÓDOK

A person in a traditional costume, possibly a dancer or performer, is walking through a street at night. They are carrying a large, decorated basket or drum on their head. The scene is illuminated by streetlights, and the background shows buildings and other people.

[illegible]

de szertint rendelkezik fontos az a

Persze a dós szűfűnk le nekünk sem kell kétség meri a szerezetre a

meg az

lin berzellek a másik konzult. Mindenesetl azonban hozakban

nak, az Xbox a nem

zóna

mint a haladó

egy írók

meg

VÉGSZÓ

Az Iron Phoenix egy
delkéső egytől felszélő
va, és a cucc
jobb menlesen meg a bdr
kell gen a
zavart hogy nem
személyen a idős
neki állni
jáhatom a fitas
tereket pedig
sen tartó
vile Talán a
egyenként a elkezdtem volna sorra
vala bonussz. talán pi na
3 db. 10 küzdelmeken szem-
nem túl a

Krisztián
Krisztián K.

IRON PHOENIX

SEGA / INTERDEVELOPMENT / YIXIAN

MAE VERTIO: JELENLEG NINCE

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 játékos

■ 5.1, 16:9, 1-16 xbox live, system link

- ✓ látványos tömegharcok, távol-keleti helyszínek, ötletes játékmódok
- befe kell jönni, a multiplayer csak system linken ■ online érhető ■

7 pont

MARTIN REELS 28.1

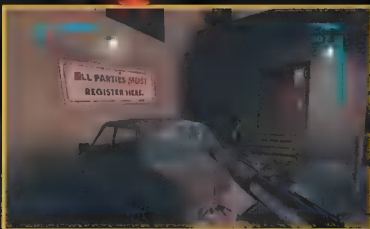
[illegible]

G.I. JOE

COMBAT
TASK FORCE 121



**ANY TIME...
ANY PLACE!**

[illegible][illegible]

a	labirintus	váróóra
emlékeztet		látszó je
tessek álmódolni, az a		
ellátott	mellett	n
bábként ezt a	számára egy	
ra elegendő	talán	
	lent	Ény
csodás		
leírta	bal Tal	
bukás - valóban az, e		
azért okad,	ba	
egész	Ez	ez nem
		belső a
rt		cukormáza
így	fégyveremdel valóban	
vezetnie		
báloztatásra készített az embert de se		Az
valóban		
nálküli	két arc	
rendel	í	
sem		A
só ter-		latfűsz
beran	de a	
így is arról árulnak,		
a derekszög		
nem beszélve a h		
lylennebb durvánasokat		
akciófilmekhez ideális		
lehet ez a		
es	dugónál jobb (vala)	rendelke-
humanoid		
	így	így
a	Logadható talán	vező,
tervez		
tel	a	
a	is	
n a	neoditán	
P	gárdás tem	

Wilson

GROOVE GAMES / DIRECT ACTION GAMES
1995 VERZIO: ILENIEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	síralmas
szaavatosság:	síralmas
zene / hang:	síralmas
hangulat:	síralmas

1-8 játékos, kősz [1-16], system link

✓ néhol szép látványvilág

2 pont

576 KONZOR

ULTRA DBZ DÓZIS

Akira Toriyama 1986-os anime alapvetése azon kevés japán alkotások egyike, melyet a hozzánk hasonló, közép-európai régió országaiiban élők is úgy ismernek, mint a tenyerüket. Sogoku és fősrőinek kalandja számtalan gyerekként és felnőttel szögezt a TV képernyőkre, ami nem csoda, hiszen a Dragon Ball a Dallas és más epikus mérőlt szappanoperák gigászi hosszúságával vetekszik: több száz epizódot át izgathatunk a világ és hőseink soráért. Az eltelt évek alatt számos próbálkozás volt már a hatalmas potenciállal rendelkező univerzum videójátékba való áltására, néhány több-kevesebb sikerrel vette az akadályt, a többség azonban elbukott. Az utolsó figyelemre méltó és kétség kívül az eddigi legjobb próbálkozás az alig pár hónappal ezelőtt prezentált Budokai 3 volt, mely nem csak a rajongók, de a verekedős stílust favorizáló többség számára is fogasztható lett. A licencjogokat birtokló Atari valamilyen oknál fogva eddig mellőzte az Xbox tulaját, így itt volt már az ideje egy korrekt DBZ terméknek, ami a Microsoft konzolját (is) birtoklók is kipróbálhatnak...

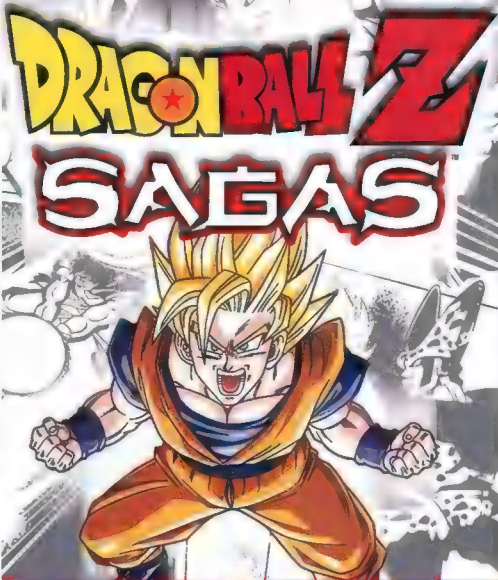
A Dragon Ball Z: Sagas epikus feladatot vállalt magára. A sorozat összes főbb eseményének feldolgozása nem kis kihívás. A repertuár terebélyes: Saiyan Saga, Ginyu Saga, Frieza Saga, Yardrat Saga, Trunks Saga,

Android Saga, Cell Saga, ezek pedig számos almisszióra oszlanak, a végeredmény így 19 küldetés. Egy "külső" száma az időrendre fittelt hányó, logikailag kompozíció - az összekötő elemnek szánt, az eredeti sorozatból összeillesztett képek és a narráció sajnos ezt a kaotikus képet erősítik, de minden egyes satori között van valami közös. A változatosság garantálásáért 5 játszható karakter képviselti magát: a kalandot Sogoku bőrében kezdjük, később Gohan-nal, Vegetával, Piccoloval és Trunks-szal is harcba szállhatunk a világ megmentése érdekében. Az előre meghatározott storyline miatt nem változhat ki a kívánt főhős, de az nem okoz különösebb problémát, főleg mert mindegyikük egyedi, eltérő mozdulatokkal és speciális képességekkel rendelkezik.

Sajnos a lényleges játéka minden jellemző a változatosság nem. A Sagas rendkívül monoton, egy kaptafára készült küldetésekkel próbálja szórakoztatni a nagyerőmet, és sok sikerrel. A feladatot B-be való eljutás, majd a szint vé-

MARTIN BELESZLI

Ember, ...? Huzalozgat érezek.



gőn lévő boss kötelező érvényű legyőzése. Akadályként nagy harcokban érkezik, könnyen leverhető szírnnyellal érkeznek, de ha közel lévén nem képesek komolyabb fenakadást okozni, még keményebb nehézségi szinten nem. A láthatatlan ellen, a terepakadályok mindössze egyetlen járható utat kínálnak, ez pedig közzéviszonyban sincs a program bejelentésekről ígért hárítatlan szabadsággal. Az összekötő a legkülönbözőbb helyeken (akár a legvégben) elszórt Z érmeik színesítik, amik az elmaradhatatlan upgrade rendszerben megkaparintható új képességek megszerzéséhez szükségesek, később pedig is képernyőn helyet foglaló miniatűrben látható dolgok számanak növelését is lehetővé teszik. Több karakterre oszlik a megvásárolható skillek listája, közelharcos tech-

nika éppúgy elsajátítható, mint a ki energiát felhasználó, mindent letaroló megkücs adalék. Teleportálás, érteles jobbhorog, teljes körben izgó-mozgó rugós kombináció, hatalmas energiátölet, de a két gombbal operáló felszerelésben nem képes kiaknázni a teljesítmés adta lehetőségeit. A Budokai szintjéhez nem mérhető, abszolút lecsupaszított harcrendszer az alapvető tömadsákon kívül nem szolgál semmi speciális, effektív és karóiban nem látott megoldással. A felvehető kék és piros kapszula, a már említett ki energia, valamint az elérési pótlására szolgáló, fiz-tiz megtalálása után az adott összérték ki mértékben növekszik, erre pedig nagy szükség lesz a játék folyamán egyre szívsabb való, ám így is kinosan repetitív bossoknál.

T E S Z T

A bukást megmenhette volna a produktum az érteles co-op opció, de ebből a szempontból sem sikerült morandandó és minden küszködéstől mentes, emészthető módosított kreatív. A kétértelműs párbaj ki-merül a harmatgyenge kampány végig vitelében, az ellenlék számanak megnövelése mellett semmi egyéző változás nem tapasztalható, pedig egy kis odafigyeléssel és gondos tervezéssel az lehetett volna az olvasás a döntő érv, ami miatt a DBZ rajongók gondolkodás nélkül ráugrott volna a cukormázos új epizódra. Teszték csak belegendolni: mennyire szórakoztató lenne egy olyan játék, amiben a klasszikus 1 vs 1 küzdelem, az itt csak halvány illúzióként jelen lévő szabad kalandozás mellett a minden szériában látott torna is képviselhető magóff

Mint mindig, a látványelemeket ezúttal is sikerült elhalálni. A DBZ Sagas az eddigi legjobban sikerült anime áttöltés, szigorúan csak a Budokai 3 után. Az Avalanche sikerrel ötvözte a karakterek két-shaded technológiát a Dragonball univerzum tájainak három dimenziós megvalósításával. A végeredmény szemel gyönyörködhető: ilyen autentikus Dragonball élmény nem mindnapos. A környezeti fák, sziklák és nagy rétek tarkítják, a városi helyszínt szűk sátorok és autókkel telemőlt nagy sugárutak színesítik, a tájat pedig a speciális támadások fénye világítja be. Hanghatások tekintetében már nem ilyen rőzsás is helyzel, az említett monológok alatti narrátor hihetetlenül irritáló módon adja elő a rövid összefoglalót,

számoltam alkalmom említett pályavá- gó harcok alatt a harcoló felek pedig bádulelesen nevelésges szinkronnal lőnek el egy-két még szórakoztatóbb mondat. Aláfestő zene csak néhányon csendül fel, akkor is kizárólag a feltejté kategória indulói. Nem ajánlható mindenkinek a Dragon Ball Z: Sagas.

Az amőgy remek grafikus oldal nem képes ellensúlyozni a gyatra pályatervezést, a repetitív harcokat, a néha ideg-tépő bossokat, a kusza "történetet", az extra fizikálként leharangozott szabad karakterválasztást, a gyengécske co-op opció. A DBZ fanatikusok minden bizonnyal örömmel vetik rá magukat, de sajnos nekik is be kell látniuk, hogy ezúttal korántsem sikerült élvagygyerjesztő temélkel összehozni.

Wilson

DRAGON BALL Z: SAGAS

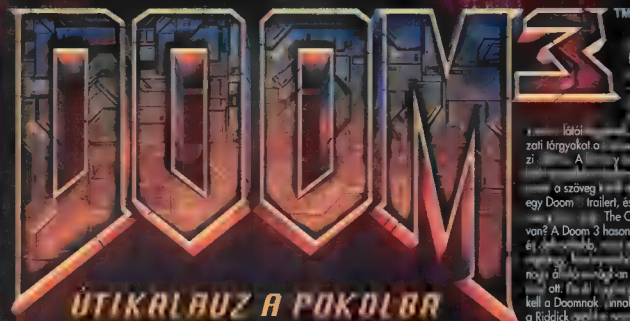
ATARI | AVALANCHE
MAS VERZIÓ: PS2, GC

játék	ja
grafika	közepes
zene	elmegy
hangok	elmegy

1-2 játékos

✓ autentikus látványvilág
x hatalmas, érzékenyítő, gyenge játékmenet

4 pont

[illegible]

csak egy hardcore csök más
 földal belenezi ritók át
 konzról az YZ
 műsorszám: oldala
 kon keresztül hódzó sírarakol
 is így
 csekel, ha
 a harmadikban
 szert minden kezdőd, előrel
 Kivétel
 A
 Xbox-os verziója pedig egyenesen példátlanul

[illegible][illegible]

PERFIKT PORT

...és van, és van, de ez az igazság inkább...
 Hogy van egy... a...
 ...füleimmel (huh, de szép...)

[illegible]

KLASSZIKUS KILZDETEK

[illegible]

A... also és...
...
... se ... se ... a sikert
... akarta
... 2004-ben...
... ma k... le ...





0-100%-ra tölthetünk újra. Ez működik igen jól, mert bár rendelkezünk automata tüzeléssel, a harcban tisztán látszik, hogy nem vesszük észre, hogy az időzítőnk a társunkkal együtt működik. A bal felső sarokban találunk a párosunk állapotát, és a két energiaindikatort. A tüzelés a rádius, a társunkkal jelölt a cél, a kékkel a kék társaink információkat. Az A nyomó gombbal a társunkkal jelölt a cél, a kékkel a kék társaink információkat. Az A nyomó gombbal a társunkkal jelölt a cél, a kékkel a kék társaink információkat.

MARTIN MÜLLER

Leszakadt a polc itt az irodában a sok kommandós játék súlya miatt...

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

GRAFIKA ÉS HANG

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

JÁTEKMEHET

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.



Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

VÉGSŐ

Az egyikben ha befogjuk a fegyvert, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni. A fedezékhez való átlépésnél, hogy csak a társunkkal együtt lehetünk a fedezékben, azonnal a társunkra vált, de ebbe se kell belemenni.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

SPILLER FORCES: NEMESIS STRIKE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

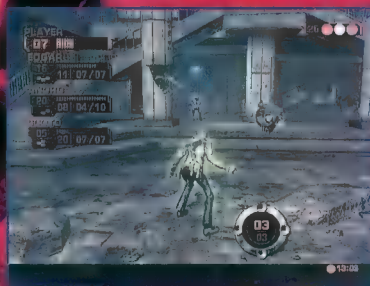
Átlagértékelés	8.0
Átlagértékelés	8.0
Átlagértékelés	8.0
Átlagértékelés	8.0

1-2 Játék, (1-10) 5.1, 16:9, HDR, HDR

✓ Arkád hangulat, Arkád heizgizmo, Arkád grafika

× Játékterület megváltoztatása, Arkád online multi

7 pont

[illegible]

PHANTOM DUST

MAJESCO / MICROSOFT
MÁS VERDADERO QUE NUNCA

transcription factor	fold
JunB	1.1
MyoD	1.0
Zen3	1.0
MyoD	1.0

Játékos, 4 online, xbox headset, + headset link

- az rpg beállítások

7 pont



MENTSÜK MEG A NAPOT (VAGY A HOLDAT)

Rám sok mindent lehet mondani, de egyvalamit biztos nem: hogy ne szeretném Mario-t és az ő kis színes – zajos – élő – lélegző világát. Ami Mario, az nekem mindig jöhet, legyen szó akár a Sunshine-ról, vagy épp a Mario is Missing elnevezésű SNES programról. Ez a szabály egyetlen egy kivételt erősít: a Mario Party sorozat. Emlékszem még a 64-es részre, testestem is Gamecube-on – 4-et, de valahogy – gyakoroltam rám a kellő hatást, amióltól hasra essem volna. Az MP5 aztán (szerencsére) elkerült engem: igaz ugyan, hogy közel egy éve teszteltük a Konzolban, de a cíket – én, honem a Grah követtem el. A Nintendo viszont tartja magát az éves megjelenés határidőkhöz, úgyhogy itt figyelj már a gépemben az új Mario Party, a hatos sorozatom viselő. Nézzük, miből próbál megelégedni.

A MP3-ra különösen nem emlékszem, 4-gyel pedig nem jászoltam, úgyhogy maximum a csillagok állásából tudom megállapítani, volt-e azokban sztori módus. Akár volt, akár nem a hatodik részben van, és ennek ismeretével indít a játék.

Való tehát a Mario Party világ, ahol egyrészt bakors vendégek hánydában, itt napozlak (azt tenetel) téve mindenki csak partizik, és nagyon-nagyon jól érzi magát. Napnál Brighten (a Nap – így nagybetűvel) tűzes sugári simogatják legyen hácsken arcaj, éjente pedig Twilla (a Hold) finoman fúvaldos fénytelén hajjajk álomra is kis buksizhat. Sajnos azonban minél veszedelmesebb közeg, ez a nagy hepening sem tartott örökké, aznap vége is szakadt, amikor Brighten megjelentette éjtelni valót: kárósdát vajon melyikük is lenyűgözték? Mivel észrevetlek képtelenem voltak előlátni, melyikük is – közeledebb, szépen egymás nem létező hájába koptozkodhat, és nem eresztették azt. Szegény Mario-ék értellenül álltak a probléma előtt, hiszen a társasjátékot, a számozott dobókocka felütésén, és a lépések megtekintésén kívül csak a mini-játékokhoz értek. Vigyél szót hosszabb gondolatod: ide után Mario egyből kikapottani lát-szod az isteni szikra: dánték el a víját a Csillagok ereje. „Na ja, de hui” vannak a Csillagok? – kérdéseztünk joggal, hiszen – égen egyet – látni



belátjuk? „Hódd... azokat meg kell nyerni a partikol” – hangzono a válasz költői kérdésünkre, ha venné valaki a fáradságot, és válasza mellett mehetünk. Szóval összesen helyben vagyunk, létezők érkeztünk, minden adott, van ok és cél, hogy akiknek kedve tartja, az ismét nekifutjon partizni a nagy aranyországi Csillagokért.

HOLDHOROSZKÓP

A Mario Party földje kettészakadni látszik, és ezt jól prezentálja nekünk a menüpontokat szimbolizáló képernyő, hiszen baloldalon örök sötétség honol, és csak a Hold fénye világítja meg az alant elterülő világot. Jobboldalt pedig az örökké ragyogó Nap az új, itt talán még húszunket évente sincs sötétség. Enne kettősség hárommezsgyéjén találjuk a Party módot (a kis gombon látszik), és a Star Bankot (odafent a szalomban), baloldalt a Hold utolsó órá tartozik a Mini-game módot (a gyümölcsöt az), és a beállításokat (a két színes virágban). Brighten urálja a Solo módot (egy óceánjáró képeben), és a Mic módot (amit egy bánya szimbolizál).

A játék beton kemény alapollapere még mindig a Party Mode, ahol akár egyedül három gépi ellenfél ellen, akár négyen egymás ellen, vagy kettős csapatokba kényszerítve, de szintén egymás ellen gengszterkedhetünk. Egyébként, ha valaki nem tudná, nekik elmondanám, hogy a Mario Party

egy virtuális társasjáték. Kiválasztjuk a szereleket, a nehézségi szintet a „Játszó”, amin játszani szeretnénk, és – től kezdve – játék körvonalaiban játékok – hagyományos társasjátékok mintájára. Körünk mindenkinél dobnak kell – egyelőre friz számozott kockával (hogy ez miként lehetséges, ne emem kérdézetek), amennyit dobunk annyit léphetünk előre a mezőben, amik különbözhetnek, úgy mint: piros, zöld, kék, vagy esetleg speciális ikonok képei láthatjuk rajtuk. A két egyébként, hogy minél több nagy arany Csillagot, illetve kis arany érmét szedháragszunk. Ezeket általában vagy a játékmenet Egysétek helyezik el a táblán, vagy egymástól kaphatunk, illetve vásárolhatunk, beváltathatuk a kis érméinkre. Alapból egyébként mindenki friz kis érmével kezd, aztán ebből kell gazdálkodnunk (kivéve, ha – és elején valakinek handikapc állított be): ha például piros mezőre lépünk, három-



bajra hívhatjuk valamely játszótársunkat – illetve Bowseres mezők, ahol általában Mini Bowserrel kell különféle mini-játékokban helyt állnunk. Ezeknél mondjuk, nem árt, ha odaconcentrálunk, mivel verseng éppen általában megfigyeljük az aranykésztelünket. Minden kör után egyébként akorai-akaratlanul részt kell vennünk egy mini-játékban is, természetesen nyarernyékért. Ezek díjazása változó: van, amikor saját lábóval kell

szaszadoni a nyereségviszályt, aztán a győztes színe mindent visz, szerezésére onyíroja laza a játék, meg a nincs meg a kezdőfőnök, akkor is nevezhetünk. A világok (ablak) egyébként vadi újak, és egész jópáta újítás, ezzel együtt pedig átalakulnak a pályák nyomvonala: a jéges pályán például egyes utakra jégblokkok fogynak éjszaka, Gadd professzor garázdasán meg egyes pályákonk fordulnak át, ezáltal teljesen megváltoztatva a tábla alaprajzát. Pluszban minden pályának vannak saját kis jellegzetes csopádai, vagy bonuszai, van, ahol egy hógolyó lök minket vissza a pályá elejére, máshol speciális gömböket kilyvatoshatunk magunknak, megint máshol lelészhetünk egy – a más Mario játékból

Donkey Kong, Bowser, Rare, Mic, Lucky játékok. Azt nem tudom, hogy ebből pontosan mennyi az új, de igen keveset találom benne, amivel igazán jól szórakozhatunk volna, pedig a változatosság az a paraszakoztatás: fível nyírtatunk, verkedhetünk, ugrálhatunk, szellemeket terelgethetünk, kidobozhatunk, hógolyázhatunk, vannak ügyességi ugrálós részek, meg egy csomó, ami most így hirtelen nem jut az eszembe. Egész jópáta például, amikor ötletet kell megmunkálni járművekkel, ki divergálnak a ción. Van egy elég idegesítő csoporjús is a mini-játékoknak, arról beszélek, amikor tényleg csak a volkserencsén mülk, hogy nyírtünk, vagy vesztünk. Ilyen például, amikor talámla kell egy indit kiválasztani a három közül, de csak az egyiket lehet platformra átlétegni, vagy amikor négy fát úgy megkavarnak, hogy azt ruhós „itt a piros, hol a piros” verseny

dolgot. Többek között itt nyírtatjuk meg az egyébként alapból zártól utolsó szereplőt is. Tood nő megfelelőj. Mindenesetre jó sok Csallagra lesz szükségünk, ha mindent egyes cuccot magunknak szeretnénk tudni.

AS ISTEN HANGJA

A játék jó vastos dobozzal került forgalomba, ennek oka, hogy alacsony jár hozzá egy Gamecube-os mikrofón is. Az egyszerű, de mégis díszös szerkezetet a memóriakártya porton keresztül csatlakoztatjuk a géphez, és találunk rajta egy kis zöld gombot is, amit lenyomva kell tartani beszéd közben. A mikrófon használatát természetesen valószínű mini-játékok hajmódját hozza magával, csak sajnos ezek minő-

pedig... na mindogy, van jó pár fajta. A játékokban egyébként előre meghatározott szavakat kell bekeletkálnunk a mikrófonba, látszólag például, egyre gyorsabban kell a „run” szót kiismételni, ha ugrani akarunk, akkor „jump”-ot kell kiáltani, és így tovább, [játék] függően bővíti a mikrófon, és a játék által felismert szavak repertoriára. Van, amelyekben „szavakat kell jól variálni, megint máshol az angol gyűlölkömmel kell tisztában lennünk. Sajnos a mikrófon nem jól megjelölhető, sokszor kávik, vagy fél sem ismeri a szavakat [vagy csak a kiejtéssem volt gond?], és egyébként „nagy” multatós bekeletkálós a szobába, hogy banana, one, two, meg strawberry, move up. Na, de majd a Mario Party 7-ben biztos átlapossabban, ölellesben kidolgozzák ezt a rend-



szert, bár hozzáteszem, engem az ilyen multatós cuccok magyar nyelven érdekelnek, amire meg vajmi keves az esély, ha csak hirtelen az érdekesnek a kis és megkereskedők néhány millió gépet kis hozzátkán. [Habról most, hogy meg lehet buherálni a gépet, talán beindul valami a GC-s piacban is...]

A NAP VÉGE

Mit is mondhatnék zárszöke? A Mario Party 6 követi a tradíciókat, azaz szinte ugyanazt kapjuk, mint az előző részekben: néhány új táblát, rengeteg új mini-játékot, de az alapok maradtak változatlanok. Funkcionális grafika, prűnyágás hangok és zenék. Alkik tehát időig az szeretik a sorozatot, azokat az a rész sem fogja maga mellé állítani, akik viszont, minden eddigi részt beszereztek, azok ezzel is jól fognak szórakozni, ráadásul ingyen jár hozzá egy mikrófon is, amit remélhetőleg egyéb GC-s játékok is használni fognak. Számomra még mindig nem elég pörgős a játékmennyiség, a mini-játékok nagy része is „ölelő gágyi”, szerintem. Na persze elég kemény máh lehet minden évtől újra és újra helyen-nyolcon mini-játék kiigyalása. Megpróbálunk mi hávonyozni az élvezetek, sikerült is három kontrollert összebeütni, de valahogy úgy sem lett az igaz, és bár elismernem, hogy a széria, ha kis mértékben is, de a folyamatos evolúción esett át, nekem valahogy egyre laposabbok tűnnek az új részek, lolán a korom miatt... ki tudja. Viszont ne felejtsem el felmenni valahova egy net kávézó, hogy valamelyik későbbi részes (6-8) mindenrepp beszereztem, hiszen amikor a srócok majd először hozzá hozzák az ávodást, a pajótsit, lehet, hogy ok jól szórakoznak majd egy ilyen virtuális társasjátékkal.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

jól ismert lánós gömbkilyutát – Chompot, hogy ugráljon végig velünk a pályán, ráadásul, akire így rálepnénk, egy Csallagol rögtön szegényebb is lesz.

Grafikailag egyébként a játék sokat nem változott, szinte még mindig az N64-es szinten mozog a megjelenítés, ugyanez igaz a hangokra is. Ami minden részben meghozza az újdonság varázsát, az a megszámolhatatlan sok mini-játék. Na persze, azért mégsem megszámolhatatlan, hiszen bárki megszámolhatja a gépkönyvben, én magam is meglettem, és nyolcvankettőig jutottam, mire a végére értem, amit azért impozáns mennyiség. Természetes, hogy megint vannak kettő a kettő elleni, három az egy elleni, és mindenki-mindenki elleni játékok. Külön kategóriákba is sorolja őket a gép, úgy mint: Battle, Duel,

zók a bírnák követni, majd talámlom kell kiválasztani a szerintünk legmegnevezhető. Egyes mini-játékok egyébként vagy csak nappal, vagy csak éjjel játszhatók. A Solo mód az egyjátékos mód, itt egészen más típusú pályákat kell egyedül játszani, és máskor a mezők, a szobák. Ez a játékmód leginkább azt a szálpálja, hogy a sok kérdéses mini-játékokat megnyitjuk, és elérhetővé tesszük a többi játék-módban is, mint például a Mini-game módban, ahol ezeket újjáéltetjük, sőt egyfajta Tour bajnokság sorozatban is kipróbálhatjuk magunkat. Mindenlapos megjelenítés érdemes még, egy-egy parti megnyerése utáni díjés, hiszen nem csak az első jutalmazza és értékel a gép, de különböző kategóriákban is győztes hírdet, mint például, a legjobb mini-játékot nyert versenyző sőt.

A Star Bankban a Csallaginkért vásárolhatunk értékes és hasznos, vagy haszontalan, de titkos

sége, és élvezeti értéke erősen megkérdőjelezhető. Volt egy csoport, amit második mikrófon hiányában ki sem tudtam próbálni legutoljára kvízjátékoknak nézett ki). Külön kategóriát képviselnek a futversenyek, ahol mindenféle akadályokkal tarkított pályákat kell beemülni a célba. Vannak természetesen hagyományos mikrófonos mini-játékok is, és egyébként például kis figurát irányító kell bombákat és rakétákat adtáválnunk, megint másban

MARTIN BELESZLI

Ne aggódj, lesz Mario Party az új Nintendo gépre is... és Mario Kart is lesz.

MARIO PARTY 6

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

játék	Közepes
szórakoztatás	jó
szórakoztatás	Közepes
zene / hang	Közepes
grafika	Közepes

1-4 játékos, 5 stótk, mikrófon, 121 11

✓ néhány új mini-játék, mikrófon
✓ utahagy nem az igazi

6.5 pont



MÚLT ÉS JÖVŐ TALALKOZÁSÁBAN

Több mint nyolc év telt el azóta, hogy Nintendo 64-re megjelent minden idők egyik legjobb platformjátéka, a Super Mario 64. Nagyvágyát olyannak is ilk-lik elismerni, akik nem kezelik Mario-t, vagy magánál állnak. Mivel a Nintendo által készített konzolján jellemző volt, hogy a régi NES-es és SNES-es Mario játékok mindegyikét átraj-ják, így senkinek nem okozott különösebb meglepetést az, hogy a DS egyik nyitócím-e az N64-es port lett. Ilyenkor persze lehet húzni a száznak, hogy miért nem ké-szítettek új játékokat, de ez a döntés kivétel-sen nagyon jó volt, ha minden átlal ilyen mi-nőségű lenne, nem kellene sírunkozni. Ár-ról nem is beszélve, hogy nyolc év nagy idő, és sok új játékos ismerhet meg még egy olyan nagy klasszikust, ami valamilyen okból kimaradt annak idején.

A neten folyamatosan vitáznak a több fórum-on, hogy grafikaig többet nyújt-e a DS verzió elődjénél, én személy szerint úgy gon-dolom, hogy a vita felesleges. Egyrészt kis képernyőn egészen máshogy mutat minden, mint a TV-n, másrészt lessék csak megnézni az „új” Rayman-t éreltetni példaként, annak az eredetileg három évvel a Mario után jeleni meg, ■■■ is voltak vele különösebb problé-mák, ellentétben a DS átirattal, amire a bor-zaszkó jelző első visszafogottak számít – a az ótszáz a különbség.

CSILLAGOK, CSILLAGOK

Peach meghívja kastélyába Mario-t, Luigi-t és Wario-t, akik elfogadva az invitálást meg is érkeznek a helyszínre, hogy aztán a kapun belépve el is tűnjönnek. Kiderül, hogy Bowser is látogatást tett az épületben – pedig nem is volt meghívva – és ha már ott volt, fogdta is a lejtét mindenki. Az épület tetőjén beköszön szundikó-ki Yoshi egy idő után eljött, aggódni hőseinkért, és úgy dönt, ő is belép a toronra. Itt most állunk meg egy pillanatra. Nehéz szavakba önteni azt, hogy egy átlagos játék történetéhez hogyan viszonyul a minőség szempontjából a Mario 64, talán nem járunk messze a valóságtól, ha az feltételezzük, hogy egy négy éves gyerek emeli fantáziázó-sabb szöveget képes kitárolni... Erre visszaköz-ből az válaszoljak a Mario-fanok, hogy egy platformjátékban nem kell tartani a vonal. Ez a megállapítás '96-ban még helyel-közöl megálta a helyét, naposság azonban már



lek lenyelésére, megemésztésére és kitörésre, a végtelenségig pedig hozza tudatunk békéi-hez. Még mondja valaki, hogy a játéknak nem perverzek... A többiek közlekedésben jelesked-nek, de egyébként az irányítás nagyon jól ki-van dolgozva, és rendkívül sokféle mozgás ki-vitelezésre képes mindenki.

Az eredeti játékhoz képest egyébként har-mincal több, összesen százötven csillagot tu-dunk összegyűjteni, és hogy mennyire érdemes 100%-ra kipróbálni a Mario-t, azt mi sem le-szönnyíti jobban, mint az, hogy ha az összeset megszerzed, akkor a kastély egy eldugott pincéhselyiségében meg tudjuk nyitni Reggie-t i-játszóba karakterként!

Nem csak a csillagok, hanem a pályák száma is óriási, bár általánosságban elmondható, hogy az új szakaszok rövidebbek, mint az eredeti, ennek ellenére ártalmi, hogy nem egy az egy-ben készítették el az átiratot, hanem hozzá is tettek ■■ alomházat.

MINIBEN IS NAGY

Ahogy haladunk előre a kastély-ban, egyre több minijátékot tudunk megnyitni az alapból elérhető nyolc darabhoz. Hogy ezekhez hozzáérhessük, nyuszi-ka kell a kerben fog-dasni. (Szétfogad-sni vagy megfog-dasni? Martin :)

Összességében elmon-dható, hogy elég jól sikerül-tek ezek, volt hozzá a olyan, amivel egyben a többi órái töltésénél (nagy kedvencem a „Wanted”), amennyiben an-glián csak ezeket adták volna ki, még úgyis érme ■ játék legalább 5 pontot. Nyil-vánvalóan ezeket lehetett a legjobban opti-malizálni az érintőképernyőhöz, de az alap-játékkal kapcsolatban sem lehet okunk pa-naszra, ugyanis ■ Mario 64 egész egyszerű-sen mindenre jól irányítható. En felhá-vo használni a stylus-t és a D-pad-et a mozgás ra, előbbi ■ játék nagy részében, míg utób-bi az olyan helyeken, ahol lassú és precíz mozgásra volt szükség pl. egy vékony pallón való átkelés). Megint csak a Rayman DS-t tu-dnám ellenpéldaként felhozni, az a cerk-a-val egyáltalán nem voltak képesek ilyen korrek irányításhoz, olyan érzése van az em-bereknek, mintha a Mario-ban egy teljesen más érzékenységgel rendelkező képernyőt karis-tolnánk. Sajnos még így sincs olyan jó az írá-nyítás, mint ■■ eredeti, N64-es verzió eseté-ben volt, de ■■ új hardverrel még így is az egyik legjobb pillanatyilag.

Nagy pozitívumunk talán az is, hogy úgy játszottunk negyedmegunkkal muliban, hogy ahogy elég egy darabig játszott – na persze a négy gépet nem sorsoltuk meg. Nem rajongok azért, ha egy cég minimális befektetéssel duplán akar pénzt csinálni egy olyan játékból, ami annak idején jól fogott. A Mario DS azonban nagyvágyát példát arra, hogy nem kell egy jól sikerült átirattal elkészíteni úgy, hogy az ne tűnjön érdektelnek, és hogyan le-sz annyi extraval megjelteni, hogy ne csak az új játékok, hanem az eredeti rajongók is jó-érzők (azért bizzunk abban, hogy lesz DS-re egy vadonatúj Mario cím is valamikor...).

Komolyabb problémát ■■ is tudnánk emli-teni vele kapcsolatban, a nyitócímek közül a „kötelenzen megválaszolandó háromban” a

Vega

SUPER MARIO DS

NINTENDO

ÚJ VERZIÓ: JELENEK NINCI

grafika:	új
játszási élmény:	új
szavazatosság:	új
zene / hang:	új
hangulat:	új

1-4 játékos

✓ minden idők legjobb platformjátéka
nem az átlagos rajongók és a
■ semmi komolyabb hibája nincs

9 pont

576 KONZOL

MARTIN BELESZŐL

Amikor a Nintendo 64-re megjelent a Super Mario 64, akkor az a legelső olyan platformjáték volt, amelyben a játékosnak nem kellett a játékot a kezében tartva játszania. A játék a Nintendo 64-re megjelent első 3D-s játék volt, és a legelső olyan platformjáték volt, amelyben a játékosnak nem kellett a játékot a kezében tartva játszania. A játék a Nintendo 64-re megjelent első 3D-s játék volt, és a legelső olyan platformjáték volt, amelyben a játékosnak nem kellett a játékot a kezében tartva játszania.



A SZERELEM EREJE

Néhány hónappal ezelőtti kicsit félve vettem a kezembe a *Feel the Magic* névre hallgató játékot (a *Project Rub* amerikai címe), ugyanis csak annyit láttam, hogy címborám a pálcával agyonverési és szétszórásos a képernyőn, aztán fő helyet leköpi, sőt, még ordít is rá egy izom-szál. Átvilágít, szél nem eszen, mondom... ban, én inkább csak módjával simiztem, nehogy nem legyen fogva, ha kilyukod... érnélképesség. Aggodalmam szerencsére alaptalan volt, stop-bíró kis dög a DS, olyan masszív, hogy alázhatjuk bátran, sőt, a PR-ban egy erotikus női hang természetesen erre is biztat (na jó, hazudtam, nem erre, de ettől függetlenül nyugodtan dalkodjuk, dörszöljük, simogassuk, fujoassuk, ha elég perverz vagyunk, még meg is nyálhajtjuk). Seis is velemem magam... érdekes szerelmi történettel és közepbe, hogy aztán három óra múlva egy kelljen kitépni a kezemből a DS-t. Na kérem szénné. A DS-szel szembeni kezdeti fanyalgásom ezen... estén múlt el, annyira megfogott a játék és az érdekes feladványok hangulata. Olyan régen nem éreztem azt, hogy a *Sega*-nak jár egy képzeltbeli piros pont, most végre bebizonyítottuk, hogy van még bennük kraft, csak mostanában gyakran rejtgenik.

Hogyan jön ide a szerelem ereje? No igen, a legfurcsább... egészen a sztori, amit a játék köré kerekítettek. Hűsünk, aki egyszerű, mindennapi figura, egyik nap meglátja élete szerelmét, és az a bizonyos nyílvessző olyan sebességgel űti át a szívet, mint maki a papírszemet. Egyből a nyomába is ered, hogy buktatók tulajdon átvégződése végül megkapja azt, ami igazán jár neki (a *Game Over* felirattal). Természetesen a minijátékoknak... merthogy azokból áll össze... a szép körök egész... olva van rendelve... hol mások, hol irreális színek (jégzengő lányt vagy mennyi szörny, vagy egy kövér punk, vagy szép bika akarja magának... vonzatja a bojt, hiszen egész egyszerűen mindig megtalálja őt). Igazság szerint a képregényszerű formában elmondott... azt a célt szolgálja, hogy a teljesítői közönség feladatok me csak egy... más után követést egymást, hanem legyen valami, ami összeköti őket.

PÁLCÁVAL, MINT A KÍNIAIK

Az egész olyan, mint egy kínai éterem „öccs”, ámke annál zűrzavarosabb élete. Beledobódként min... a végére talán a szakács... tudja, hogy mi... hogy aztán... meg egész az osztaló kerítve egy... szerre legyen telet, csipős és édes (aki... szereti a kínai konyhát, az képzelen más nemzetet is

MARTIN

Nem tudom eszteni. Vagy illatesek. Sőt... tovább megyek, jesszámomra az, a amit... ir. Ha egy-va... őt, hogy csak megjeleni... gépen egy ilyen fűrészkészítési-ordító... ábrarészekből a legjobb... vellei, akkor ott valami... mi nagyon nincs rendben... vagy a gépet... (szélesre)



hasonlatba). Elképzelem, hogyan zajl... a fejlesztés: sorba vettek, hogy mi... re képes a DS, és gondomban megpró... báltuk több élvezetes minijátékot írni. A hagyományok megmaradtak, csak ki... ezek valószínűleg pont konven... cionális jellegűek miatt... ílhettek meg a kreatív-csapatot. Ezen kívül... azonban minden benne van a *Project Rub*-ban, amit elvárhatunk. Az esetek többségében a ceruzát fogjuk használni, legyen szó reflexívnek igénybe vevő szürkítőlőről (a már említett szép bika levoadásról), sőt, sminogatóról (szerelemünk testéről) a piszok letisztogató, erős dörszölésről (a homokban elrejtett tárgyak kiszabadítására), vagy főnem valóvezetéséről (az egyke... reki biciklivel való egyensúlyozás a kötélen). Ezek az egyszerűbb feladatok, de akadnak jóval összetettebbek is, amikor nem csupán repitív feladatokat kell elvégezniük. Ezek többsége „felleltes” pályák, ahol pl. egyszerűen kell vezetniük egy autót, kerülniük a többiekét, felszedni... utól szaladgáló féltékenységeket, majd egy gigantikus csúszóból kilőni őket a főgonoszra. Itt kérem szénné, sőt, sminogatóról átlétek sorozatnak egymás után, nem is lehetne ezek után negatív véleményünk... egyszerű. Néha megfordít csuklókat is pi... hetethetjük, ilyenkor kerül elő a szánk. Nem beszélni kell a géphez („lecci, ugorj át, naaa”), azért ennyire nem gáz a helyzet, sőt, egyelőre a technikai fejlődés sem olyan mértékű, hogy hangulatszákkal miközben bármilyen kézi kezelni is. Az énkép... pernyét azonban így alakították ki... a Nintendo-nak, hogy érzékenységgel az... az erősebb levegőáramlatokat is képes legyen érzékelni. Mi következ... ebből? A fűrés. (Japánban már kap... hák a *Police DS*, mellyel a yardok járják Tokió utcáit és... és összes... tait lefűrészi, hogy fűrészek csak meg... gépet, mindjárt kiderül, mi volt e... a szór. :) Nekünk keveseb...



bel is be kell érni, ilyen a gyertyák elhelyezése vagy a hajók vitorláinak való lefűrészt. Érdekes, hogy nem három centiről érdekes full-tűvel megjelöl... a képernyőn, hanem tizenötöt, ázesszel. Korrekt, na. A legjobbat akkor nevettem, amikor a poitnyit elbamboló leányzóknak ki kiabálni. Mi... nő véletlen, egy önjelölt zenekar is megjelenik a színen, akik egyre nagyobb hangzavart produkálnak, és mivel... nem a „csaple a pékpálpától az ellenfelek” pályák, így nem maradt más, mint ráv... teleni a gépre. És működik. Itt nyilvánvaló a cs... lés, hiszen nem a hangot, hanem a színtől elő... tóra levegőt érzékeli a DS (és mint ilyen, átvérte... és, de én azért füstszeségesen ráordítottam a ké... szülékre, biztos ami biztos.

A HODÍTÁS

Alapfokú csoszajosi útmutatót is kapunk bonusz... kenti, ami jelen esetben azt jelenti, hogy amennyi... bel teljesítünk, szereti fognak minket, amennyi... ben nem, jön a kövér punk inkább. Több szakos... ■■■ aszva ■■■ jötték, ezek az egyéppályától ■■■ háromzsinás vállalkoznak. Ahol csak egy nagy fel... adatot kell megoldanunk, ott tiszta sor, hogy mit... kell tennünk, vagy sikerül, vagy nem. Ahol három különböző kihívással is találkozunk, ott kellekfele... merik a teljesítményünket. Egyrészt meg kell... cindulni legelőbb egyszer mindet. Ez könnyűnek tűn... pedig néha nem az. Vicsas volt, hogy újra... jázva ■■■ egészen elakadtam ■■■ harmadik pályán... és, valahogy sehogyan nem sikerül továbbhal... ladni. Mál lehet ilyenkor tenisz? Problémák, no meg... koromkodni. Hígyték el, hogy utóbbi rendkívül szerves része a játékok kultúrának, e nélkül... ■■■ is igazi gamer senki. (Megpróbáltam többször meg... gyarazni a minijátékokat, és... ■■■ és... ■■■ pod... lónak csapott kontrollér és az 50 másodperc és sz... szedők éjszakai felkeltése természetesen, mégis elha... gyott. Mál hibáztathat? [Rossz voltál az ágy... ban, ott. Martin:] Lányunk szíve száz egyseg... ből áll, ezt teke kell tolnunk. Ha sikerül egy pályát... letudni, na no, a tellettség, ha nem jön össze, csúcs... Minuszba szerencse nem megy, a lovashaladás... másuk kalak, hogy elérjük ■■■ száz egysegét. Ha hi... zánk, akkor a csúcsnak semmi valószínűsége, hisz... ki problémáknak, így a háromoldalas csúcs... egyben a szavatoság értékmérője avasod, ami... szintjegy eladgatásig az okot. Nem hiszem, hogy... titkok árulok el azed, hogy ■■■ utolsó minijáték... ■■■ tesz dramát belezés, csupán szimpla beteleje... sít szerelem. Reggie sem írhatott volna romantiku... sabb marketing levelt...

JELENLÉGE EZ AZ ETALON

Véleményem szerint a mostani kintálóból a *Project Rub* érdemes a leginkább megvenni. Meg... van benne minden, ami miatt ■■■ ember DS-t vesz, ráadásoként egy kicsit elrejt egy másik világra... és ■■■ itt ■■■ játéklemezen teszek gondolni, ■■■ is izéremem. Minden az a cél szolgálja: a művés... esked (ám korántsem zavar), képregényszerű ábrázol... grafika, a világ legeddigesbb zenéje, ami már annyira rossz, hogy fel óra után elhó... rozzuk, hogy felvesszük mp3-ra és replay-n játszunk egész nap, és amiről ■■■ egész cikk szót: „A” jötték. Meggyőződés, hogy a rengeteg k... lümből után elinduló DS-játékfejlesztésnek ■■■ lehet a leggyümölcsözőbb ág (az annyira szép ké... zésű, hogy inkább ■■■ színtű), én minden... eésre a lekövető lelkesített-hurdosás nélkül ki... merem jelenteni: most a DS a legjobb a gépen. És tudjátok mi a legszebb? Hogy rengetegfel lehet... meg feljósni, így akár szép jóvá éle is nézhetik. Vago

PROJECT RUB

SONIC TEAM / SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
szárazhatóság:	jó
szavatoság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulati:	kiüvölt

1 játékos

✓ na valami illeszmire vártunk...
■ ahogy a kézikönyvben megjelölt játékok nagy része, ■ is hamar elégedett ■

9 pont

WARIO ISMÉT ODATESZI MAGÁT

A mai napig megmagyarázhatatlan számomra, hogy mitől sikerült olyan jól a két évvel ezelőtt megjelent Gameboy Advance-os WarioWare. En, aki addig szokókévenként egyszer-ve tem lezámbe lázi konzolt, a róla készült 576-os cikk olvasán ellenállhatatlanul vágytat éretem, hogy vegyek egy SP-t. Nem bántom meg, bár még mindig nem tudom megjelteni, hogy kincbe fűzőtől öt másodperces minijátékok sorozata mit képes ilyen kegyetlenül büntetni, pláne úgy, hogy az esetek többségében összesen egy darab (1) gomb szükséges az irányításhoz. Lyrokak az ember nem tud mit lenni, szétjárja a korjót, és bedobja a magikus szavakat, majd azok elmagyaráznak mindent maguktól: «ma-ga egyszerűségben is tökéletes játszhatóság. A Gamecube-os verzióval nem játszotam, de látatlanban is hiszek Csipinek, hogy nem sikerült olyan jól, a téma adja magát, hogy csak kézi konzolokra készítsék el, «mögötte álló koncepció egész egyszerűen nem működik, nagyon!».

A DS-ről első alkalommal halálra rögtön eszembe jutott, hogy micsoda pompa is lenne a lehetőségeit kihasználva egy WarioWare-re játszani, de azt álmodni sem mertem, hogy nyitóműt lenn.

Aki esetleg nem ismeri a játékok felmértől közelebből, azok próbáljanak elképzelni olyan minijátékokat, ahol öt másodperc áll rendelkezésünkre ahhoz, hogy rájünk, mit kell csinálnunk (nehéz külsővel egyben észlelték is a Wario, nagyon azt kell lenni fejben, hogy a rendelkezésre álló minimális idő alatt «majd készítsd jótétkből felismerjük, éppen melyikhez van szerezésünk, és meg is adjuk azt. A feladatok kónson egyszerűek, azonban «nem jelenti azt, hogy könnyűk is lennének, hiszen egyre gyorsul a tempó, és az első körben egyszerű kivitelezésük egyre nehezebbnek bizonyul, amikor ugyanannyi idő alatt pl. nem egy, hanem három leendő tárgyat kell elkarni. Korábban nagyon sok volt a régi NES játékból kiemelt «másodperces», most azonban kihasználva a DS nyújtotta előnyöket, leginkább vadonatúj feladatokkal találkoznak.

NEM MINNI A JÁTEK

Röviden nézzük «számok tükrében, mire számíthatunk. Tíz különböző karaktert nyithatunk meg, mindeket van kb. húsz saját minijátéka és egy «boss» küzdelme. Nem érdemes végigszaladni a játékok, helyette inkább ajánlott összegyűjteni mindent, amit csak tudunk. Az Album képernyőn láthatjuk, hogy kinél melyik az a minijáték, amivel meg salta nem játszotunk, érdemes karakterenként legalább annyit energiát beelőlni, hogy ezek mind meglegyenek és emellett legalább 30 pontot is fel tudjunk mutatni. Ez azért fontos, mert ajándék jár értük, ezek lehetnek további minijátékok, vagy egyszerűen csak olyan demovariációk, amelyek a gép lehetőségeit mutatják be különböző formában (azért «vissza-számolós dár erős volt – bár tény, hogy ezeknek nem feltétlenül a praktikusság «céljuk). Hivatalosan akkor léphetünk tovább egy karakterről a másikra, ha megoldottuk a kb. tucanti feladvány után jövő boss-fightot,

MARTIN BELESZLI

Úgy tűnik, ez a játék abszolút kimeríti azt a fogalmunkot, amire a kézi konzolokra eredetileg szánták. 5 perc játékos idő alatt, hiszen, bárhol, ottan mellesz tovább a dög-dög



おちこぼれ!



ló rövid idő alatt egyre több mindennel kell foglalkozunk) és ha ez nem lenne elég, még nehezedik is. A korábban említett öt másodperc egyébként «mindenhalálra jellemző, «játék összehetebbé válásával nyilván érezték «készítik is, hogy nem minden esetben lesz elég, így gyantótt «nem mértem, «hogy néhol van «az idő tíz is.

MI FÉR BELE ÖT-TÍZ MÁSODPERCEBE?

A minijátékok csoportosítva vannak, és «is nagyon jó ötlet, ugyanis «paróitási alapja az, hogy a stylus-szal alapvetően minden mozdulattal kell kivitelezniük ahhoz, hogy továbbfejlesszünk. Warioval, aki az első szereplő, megismerjük «m alapvető mozdulatokat, utána azonban mindenkinél más kell használni. Van, ahol

a képernyő bizonyos pontjainak érdeklés sátrázása, míg máshol «körkörös mozdulatok kivitelezése lesz «küldetésünk. Van, akinél több pontot kell elérő környezetben és körüléssel összekötni (hihetetlen, hogy leírva mennyire egyszerűnek tűnik, és néha mégsem «az, van, akinél precíz, egymozdulatos «vágásokkal» kell operálni, és egy olyan játéksorozat «többször mond, ahol csak fűjünk kell, amíg csak a tudánk bírja. E «megoldás azért nagyszerű, mert csoportosítva vannak az alapvető mozdulatok, és egy idő után a feladatok függelékkel is ráol «kezünk (szókn). Amikor már éppen nagy jónak éreznék magunkat, akkor három karakterenként jön egy olyan szakasz, ahol «m addig feladatokkal összekapcsolunk, ha ott nem értünk figyelt, ugyanis a függőleges ábráról lárol minimális idő alatt körzésre váltani nem is olyan könnyű mint hinnénk.

A két képernyő kihasználtsága még nem tökéletes, «DS-nk inkább az érzékelőképnyős funkciót használhaték ki ügyesen, egyelőre a felső megjelenítőt nem mindig tudom mit kezdeni. Azokban a feladatokban, ahol egy felt megjelenített tárggyal kell valami készíteni «dln megvalósítani, «többször, «kilyakoztatni, «szó, ott indokolt a jelenléte, «esetben többségében azonban csak egy segítő szövekes van kiírva rá (vagy kétfé, húzd meg, sb., mindig olyasmi, ami segít, de magunktól is rájárnánk). Ha lesz WarioWare 2, erre jobban is odafigyelhetnének. Igaz «m a grafika-ra is, ami néhol nagyon alacsony, Persze lehet erre azt mondani, hogy nem «is «tényeg egy ilyen játék, de azért arra nem szántotam, hogy «GBA verzióval alig lesz szebb.

ÖSSZEVETÉS

Mivel a nyitóműt közül a Project Rub és «WarioWare nagyon hasonló jellegű játékok (és minőségben is kilógunk «legjobb cím közül), így mindenképpen érdemes őket összehasonlítani. A PR jóval rövidebb, ugyanakkor «m alvont stílus grafiká «s sokkal összetettebb feladatok egyenrangú ellenfele leszük «majd készítsd minijátékokat felvonultató WW-el szemben, ami egyébként jóval könnyebb is. En pontszámban nem tudok különbséget tenni közöttük, mind a kettő nagyon jó, kicsit felek is töle, hogy annyit «ölelték le a labort a két játékban, hogy «későbbiekben nehezebb lesz majd újot nyújtani a készítőnek. Bennük van mindaz, ami megkülönbözteti ezt «a gépet «a GBA-tól, és «a későbbi PSP-től, ami egyedül teheti «a játékokat és egy egészen új piac teremlést «s garantálja «a Nintendo-nak. Segítségükkel olyan emberek kaphatnak kedvet «a kézi konzolokhoz, akik korábban egyáltalán nem, vagy csak keveset játszottak. Nálam kérdemtele «a kilenc pontot, ezért azzal tisztelték neki, hogy «ez lesz az egyetlen cím, amibe Reggie-ről most nem írok semmit.»

Vega

WARIOWARE TOUCHED!

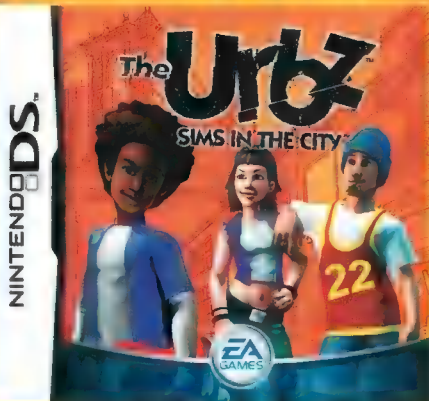
NINTENDO	
MÁS VERZIÓK JELLEGNEI PUNTS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	kiaváló
szauatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiaváló

1 dátétes

✓ «játszhatósága ezáltal is meglepett, egyszerűen nem lehet letelni «grafikailag nem sokat javult «s a fenti képernyőt sem használja még ki tökéletesen

9 pont

576 KONZOL



Akár kezét is foghatja az Urbz ■ SM2-vel (ha lenne neki olyanja), hiszen rengeteg olyan tartalmi elemmel ■■■delkezik mindkét játék, mely ismerős lehet ■ hasonló című GBA verziók ismerőinek. A felalldal ■ ■ alkotás összetettsége miatt érdekes mindenképpen elolvasni itt ■ Credo nagyobbikát

[illegible][illegible]

nyíre. Amennyiben valaki veszi ■ fáradságot ■ elmerül ezekben, rájön, hogy jó döntés volt, így ■ fent zajló történeteket ■ figyelemmel tudjuk követni, de közben akár azonnal letehereljük a térképet, ■ aktuális küldetések listáját, vagy a tárgyainkat. Idegesítő csak ■ lesz, hogy mivel mindkét kezünk foglalt, így ■ stylus-t állandóan kéznél kell tartani.

Ma minden szempontból elégedett voltam az Urb-*el*, csafádót *c*nyom *é* kevés *é*jtás hatósa *é* lettam, az próbb kényim funkciók és *é* jö-
tömetnelbeli javítások mellett csupán a két kép-
erőnyöb adódó *é*gre átlátom *é* kösszi *é* érzést
tudnám megemlíteni. A költelen jötkömetnel, *é*
néha szinte korlátlannak tűnő lehetőségek és *é*
nagyon hosszú időn keresztül garantált szórak-
é) azonban körpótolnak ezért.

Vego

THE URBZ: SIMS IN THE CITY

ELECTRONIC ARTS / GRIPTONITE GAMES

MÀS VERZIÓ: ~~1000~~ EL. ~~1000~~ GBA

grafika:	közepes
játszhalóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1. Játékos

✓ hosszú, összetett, szórakoztató
X keveset lettek hozzá a gba verzióhoz

7 pont

**SÁRGÁK IS,
KÖVÉREK IS,
ERGO MUCSUK**

TEST



Erős gyönyű ébredt bennem, hogy az ebédre a szakács belemorzsolta egy-két kóbilőszert tartalmú bélyegelt, gyönyű is volt a csatás-mavarruhája. de később kaptam észbe.

Hogy mit kapjunk sokszor? Be kell lépni egy szép nagy darab sörge muskát [polgár néven Pichau] kellett két képmagyas magasságon barmolni, meg végül az alsó részen nem költi ki. Az hinte a rémálomkor. A per meg csak sok most kezdődött az igazi polgárok. A der medt eseményt bizonyítványokat csak kuncogásokkal tört meg bűnök, kemén előbe szorult az izgalomtól, hirtelen göngyözni kezdtek a verejtékcseppek. Halmazot lan izgatott állapotba kezdem lenni, így megköttem a hasát, erre létezős felkapott. Ágyra, valaki tényeg alatomot ellenőrzés kénytelen bele egy hirtelen. Problémát lát megérteni a kényszer, mire olyan hangfelvételkel jár

kalmaozott a program, melyek evilági létezéséről nem szerettem volna tudni, sajnos azonban ezek után nem fogok nyugodtan a sírhoz kerülni, az már biztos. Velelennél még bédtem a földi, erre elsoagott a menő is.

Ekkor levontam a megfiglő következtetéseket, és felítet életem csönka volt, elszaladt mellettem a teljes Pokemon-köz, én pedig még arra sem vettem eddig a fáradságot, hogy megnevezek egy részt, esetleg kibővítsék egy jűtűt. Akkor hát következzen egy rövid levezetés: sok más emberhez hasonlóan én is látom már ezt-azt horror és pórnő filmekben, de ezek rendezői valószínűleg tőrdén áltva könyörgöznének a Pokemonnak kitűlajálának, ha adnák át pervers gondolataiból néhányat.

A kezdési időbólerus persze idővel megváltozott, szépen lassan elkezdtem én is kacsni Píkácho-val. Itt volt az ideje megírni az alapokat, majd több bajnokslámon is bizonyítani ráteremtésüggel. Bevallom, nem pártgátem ki meggyász a játékok [csak háromszor...]: így lehet, hogy nincs igazam, de kicsit meglepődtem, hogy a vásláslások karakerek száma az egy szem kímötöt plüss Csüvámira káldítódzók: ott olyan kedvesen karakérisz...

[illegible]

DE HOL VAN REGGIE?

Reggie sajnos nincs sehol, pedig az unalmas percekre egyáltalán nem számított volna. Sebei, majd legközelebb a Dzsingis Kong vs. Pikachu-ban bizonyára benne lesz a megnyitóját karakterként. Hogy látsz is járunk, ha valakinek bejön az a jötkémenet, akkor sok pályán versenyezhet, így a szövetségára nem lehet panasz. Mindánpénz díszletét érdemelnek a pályatartozók is, néha a kényszer megletése ellenére is csak kívágyunk, és nem tudjuk, merre tovább. Jól meg vannak tervezve az útvonalak, csak ne töltsd ki a szócikkaidat kitalálásokkal ilyen egyszerű programban. Ez van, nyilvánvalóan muszáj volt így Pikachu látsz a nyitójáték közé, ezért összedobtam valamit. Szomorú, hogy a nyitójáték menü több nyomtatvány, mint maga a játék.

POKEMON DASH

AMBRIELLA / NINTENDO

MÁS VERZIÓ: [JELMAK ÉRNC](#)

gyalok:	koze
jatszhatóság:	koze
szavatosság:	koze
zene / hang:	koze
hangulat:	koze

5 pont

2005
2003

576 + 576 + 576 + 576 + 576 + 576 = 999 Ft

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!

576^{KByte}

www.576.hu

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

Az ország egész területén

999,- Ft-ért, akár másnapra is!

Tel.: 06-70-365-03-85



10.999.-

15.990.-



16.990.-



14.990.-



14.990.-

14.990.-

14.990.-



15.990.-



16.990.-

10.999.-



10.999.-

16.990.-



16.990.-

A teljes választékunkat keresd a www.576.hu oldalon!

West End City Center
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Tel.: 434-80-76

Mammut II.
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Tel.: 419-41-17

Campona
Tel.: 424-3-424

Duna Plaza
Tel.: 239-28-58

57601



NINTENDO DS™

TESZTELJÜK AZ NDS JÁTÉKOKAT!

HAVI TEMÁK: BATTLESTATIONS: MIDWAY • SPLINTER CELL CHAOS THEORY • BROTHERS IN ARMS • NARC • SHINING TEARS
KESSÉN 3 • STOLEN • IRON PHOENIX • DOOM 3 • NEMESIS STRIKE • PHANTOM DUST • UNREAL CHAMPIONSHIP 2 • MARIO 64 DS